电脑应用和娱乐的第一选择

总第142期

大众软件 05

Popsoft

2003年 半月刊

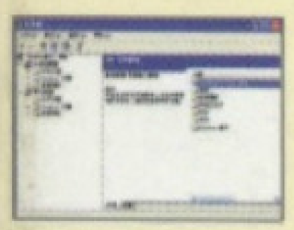
WWW.POPSOFT.COM



P20

三星48×康宝驱动器

三星48×康宝集16×DVD-ROM和48×CD-RW于一身，而价位非常接近同级别的普通刻录机。



P31/P75

Windows XP组策略修改系统配置

修改系统配置，你用控制面板还是用注册表？高手的常用招数可是组策略。本期“实用软件”和“网络时代”联袂推出组策略专题。



P52

双硬盘“全攻略”

其实，安装双硬盘时遇到的大多数问题都可通过软件或硬件调整解决……



P116

恶之花——网络游戏七宗罪（二）

罪恶的花朵，往往却拥有最艳丽迷人的外表。面对网络游戏世界里光怪陆离的现实，在付出了巨大的代价之后，我们终于明白，虽然能够带来快感，但是，恶行的归宿是毁灭。

ISSN 1007-0060





网游极品 奉献经典
收费在即
攻城大战 一触即发 午马行星 全新开放
破天一剑
WHO WILL BE THE NEXT Z ZONE
NEW ONLINE GAME PCIK WILL TAKE YOU TO A FANTASTIC UNIVERSE
http://www.pcik.com.cn
"游戏形象大使评选暨游戏系列大奖赛"
巨奖竞猜 激情引爆 七大赛区 连环出战
总奖金 20 万 形象大使韩日豪华游
至尊网游 成就不凡的你
跨越时空 点亮明日之星
完备的武器系统 爽
绚丽的魔法攻击 酷
书写江湖的传奇 强
创造火龙刀奇迹 猛
中广亚广播信息网络有限公司 客服电话：(8610) 63574196 63574197 传真：(8610) 63574031 邮箱：games@cibn.co
北京晶合时代软件技术有限公司 地址：北京市海淀区小南庄怡秀园1号3层(100089) 销售电话:010-82634096/97
运营商 中广网 WWW.CATV.NET
研发商 MAGICS
特别鸣谢 Hussar 轻骑兵
总经销 晶合


ADD
北京晶合时代软件技术有限公司
销售电话：(010) 82634096 / 97
晶合软件销售连锁组织
传真电话：(010) 82634088
邮购热线：(010) 82634107
决战小组电话：(010) 84603926/27/28
传真电话：(010) 84603930
决战官方站：http://www.droiyan.com.cn
http://www.17.com
TEL
决战传奇
DROIYAN-2
机械身体
引爆最具实力的宇宙奇迹
天空之城
打破网络游戏传统局限，
创造各服务器互通的玩家竞技乐土
尽在决战天空之城。
新魔法
魔幻宝石迸发闪亮法术，
夺目绚丽的光影下潜藏着无限杀机
新地图
冰雪弥漫的白色星球，
无法挡住冒险者们探索的步伐，
你敢不敢踏上这片无人的大陆？
high protect
WIZ G@TE
CHANTONG


弯 弓 射 雕 啸 傲 天 下
成吉思汗
ON LINE
WWW.FGOG.COM.SG
外测进行中


详情请见 www.91game.com
天使
您有礼了吗？
天使降临五重礼
第一重：新注册用户免费赠送三天
第二重：所有测试期用户赠送七天
第三重：前两周开卡用户赠送天使币 100 万
第四重：推荐朋友开卡，再赠送天使币 100 万
第五重：第一周开卡的用户，每天抽出一部手机，50 只时尚手表，50 个精美天使腰包
（最终活动以官方网站公布为准）
运营商：北京高嘉科技有限公司　客服热线：010-68747534/35
总经销：北京晶合时代软件技术有限公司　销售热线：010-82634096/97
Game
PHANTAGRAM INTERACTIVE
blue



N-age
美丽世界
www.nage.com.cn
青春
无规无惧
▲ 全新以模拟现实为主轴的网络游戏！
▲ 全3D表现，视角可随意调节！
▲ 上手简单，菜鸟、老手均可轻松搞定！
▲ 战斗、恋爱，动作刻画细腻丰富！
▲ 道具、服装多变，充满现代时尚感觉！
prevailing 前卫
现代 modern
fashion
时尚
运营商：清华同方 TSINGHUA TONGFANG
教育资讯本部
http://www.edu-inf.com
开发商：eSOFNET
韩国eSofnet公司
http://www.esofnet.com
客服电话：010-62963167 010-62963168



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 张忠山
社 长 高庆生
副 社 长 刘贫和（常务）林菁
总 编 高庆生
副 总 编 袭聿纲

执行主编 Walker
副 主 编 王晨
编 辑 部 田震（主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾
楼丽丽 答笛 杨立 谭湘源
首席记者 汪铁
专题记者 郭都 张宇 万楠方 李刚 李江
美术总监 祁津忆
本期责编 任然
电 话 010-88118588-1200
传 真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京和平门邮局3056信箱
邮政编码 100051

广 告 部 李诚（主任）
李怀颖 霍虹 苏静 李友斌
电 话 010-88118588-8000
传 真 010-88135604
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合 周旭
电 话 010-88118588-1602
传 真 010-88135614

平面设计 林静 尚丽俐 张彦青
印 刷 深圳利丰雅高印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂

刊 号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订 阅 全国各地邮局
读者服务部 晶合时代软件技术公司
张友利（总经理）
电 话 010-82634092
广告许可证 京崇工商广字第0036号
出版日期 2003年03月01日
零 售 价 人民币 6.80元
港 币 20.00元
美 元 4.95元
新加坡元 9.00元

新闻速递





新品初评

专栏评述

有这样一个论坛渐渐走进了网民的生活——它可以说是无主题、无界限的，却在较短的时间内成为目前最火爆的中文私人论坛，随时保持着在线数千人的超凡人气，这就是“猫扑的大杂烩（简称Mop，该名来源于论坛创立者的ID）”。尤其对于那些天天都能“触网”的上班族，Mop几乎成了他们消耗无聊时光的最佳伴侣。

实用软件

硬件评析

近年来，硬盘的单碟容量不断突破，价格不断下滑，许多朋友纷纷选择为电脑添加一部新的硬盘驱动器。可新的事物总伴随着这样或那样的问题：“我的电脑能良好地接纳新成员吗？”“这个大的硬盘怎么用啊？”“咦？怎么无法划分大分区？”……你是不是也碰到过类似问题呢？

网络时代

应用心得




问题交流 92

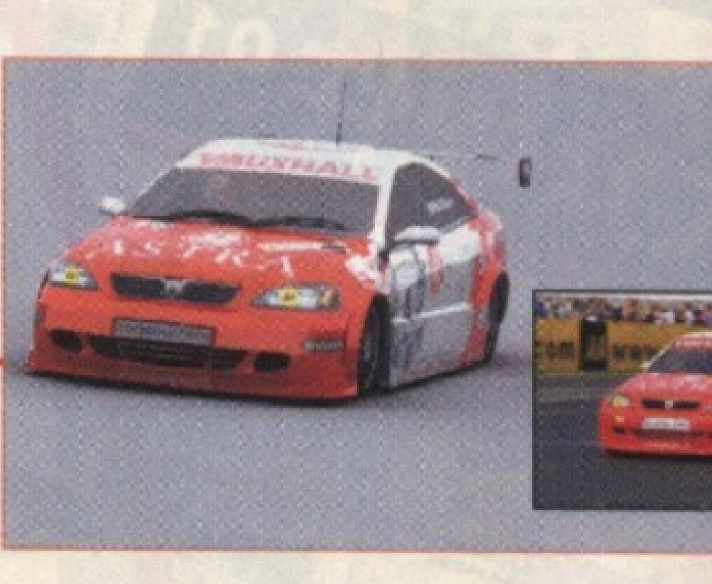
读编往来

游戏剧场

CONTENTS 目录

罪恶的花朵，往往却拥有最艳丽迷人的
表。面对网络游戏世界里光怪陆离的
实，我们不知如何是好。是顺应潮流，
众偕醉？还是我自独醒，坚持自我？
惑，这是大部分玩家的感受。在付出了
大的代价之后，我们终于明白，虽然能
带来快感，但是，恶行的归宿是毁灭。
请三思。

《三国群英传》系列自1998年2月从奥汀科技出世以来，就以其独特的游戏设计受到了不少玩家的欢迎，整整5年以后在众人企盼中《三国群英传Ⅳ》终于登场了。本作仍以统一全国为最终目标，在保持前3代特点的基础上，做出了进一步的创新，其中以"千人战"为最突出的特色，游戏画面也更上一层楼。





《虚幻Ⅱ——觉醒》所有关卡激活器、《虚幻Ⅱ——觉醒》免CD补丁、《虚幻Ⅱ——觉醒》无限弹药修改器、《魔兽争霸Ⅲ》v1.05完美升级档完整安装版、《仙剑奇侠传二》初始最大金钱存档、《仙剑奇侠传二》初始人物究极属性修改器、《战地1942——进军罗马》地图修改器等

《抢滩登陆2003》秘技、《仙剑奇侠传二》秘技、《皇帝——中国的崛起》更新秘技、《动物天堂》秘技、《全美通缉——无处藏身》秘技、《虚幻竞技场2003》秘技



傲慢与偏见



只要是有人存在的地方，就会有傲慢与偏见生长的土壤，游戏也不例外。

从很早以前，我们便开始关注《命令与征服——将军》这款游戏。作为游戏史上最为著名的系列的最新作品，我们在2002年第11期杂志的“前线地带”栏目中，对这款正在开发中的游戏做出了首次报道，当我们听说游戏中出现了中国一方，心头不由得闪过一丝忧虑——虽然游戏开发小组改成了EA太平洋分部，然而Westwood从《红色警报》就开始表现出来的对于当代政治的浓厚“兴趣”，会不会在这款游戏中继续得到进一步的“发扬光大”呢？

当然，当时我们还抱有一丝天真的幻想，因此在接下来的2002年第12期杂志的E3专题中，我们的记者这样写道：“游戏将背景设定在C&C与RA之间的时期，并且放弃GDI和NOD这两大军事势力，而是设计了三方主阵营：中国、美国为首的盟军以及全球解放军（GLA）”、“……当鼠标点击到中国主基地时所发出的声音竟是伴随着嘈杂人声的广东民乐，而中国步兵在列队冲锋时，竟发出排山倒海的‘噢……’声——就像我们在革命战争片中看到的那样，看到这些，会场观众们都发出善意的笑声。”

可是，这些笑声真的全都是善意的吗？

9个月之后，当游戏在2003年2月11日上市的时候，我们看到的是这样一个故事：

“公元2020年，中国政府在重组之后，得以在世界的政治、经济和军事上占有举足轻重的地位。但这个时候却有一群以‘全球解放军（GLA）’为名的国际恐怖分子，以中国为根据地对世界进行恐怖攻击。尽管中国政府能够从销售军火给这群恐怖分子上，获得极大的利益，但是连带地也影响到他们与世界其他国家的关系。考虑到此问题的严重性，中国政府不得不做出将‘全球解放军’逐出本国领土的决定。但这导致“全球解放军”的报复行动，他们对中国本土发射了生化导弹，此举引发了国际社会的强烈谴责。然而这样的声音却让GLA决意将恐怖行动升级，分别对欧洲和美国发射了生化导弹。虽然美国军方成功地拦截了导弹，却无力阻止有毒落尘污染世界，而战争也不可避免地来临了。”

当我们看到中国的阅兵式在游戏开场动画中被恶意地丑化，当我们看到天安门广场变成了古不古、洋不洋的四不像，当我们看到天安门城楼在生化导弹的爆炸声中倒塌，尽管谁都知道这只是一款游戏，但我们确实无法再发出“善意”的笑声了。

在这个世界上总有那么一群人，他们只习惯于用自己的观念来解释一切，他们永远不会倾听别人的意见，他们坚持认为只有自己眼中的世界才是真实的世界，他们整天站在地球仪前面指手画脚，随意宣布这个是邪恶轴心，那个是恐怖分子，凡是与他们的文化格格不入的文明形态，全被他们视为怪物。很不幸的是，看起来Westwood的成员已经彻底滑入了这群人当中，或者他们本来就是这群人的一部分。

实际上在游戏业界，这种事情早就不是第一次了，前有《红色警报》，中有《解放军之怒》（21th Century Force）、《红色警报 II》，后有《文明III》，“妖魔化”别人的传统一直在被某些人顽固地传承着。游戏，本来是一种娱乐，一款好游戏，应该让全世界的玩家都能够从中找到乐趣，我们不喜欢游戏和政治的结合，我们不希望游戏折射出过多现实的色彩，当然我们更不欢迎游戏成为某种宣传工具，成为某些人在全球贩卖其傲慢与偏见的又一种武器。我不知道如果两个人下围棋，而你偏要在每个黑棋子上写上“萨达姆”，在每个白棋子上写上“小布什”，这棋还下得有什么意思可言。从这个意义上来说，《命令与征服——将军》已经先天性地被排除在好游戏的范畴之外了。

当然我们同样反对过于敏感的狭隘民族主义，我们不会拿着放大镜在屏幕上检查直升飞机的机徽，我们更不会吃饱了饭以后去一遍遍细听小鬼的嘟囔。艺术家们都希望能得到广阔自由的创作天地，这也是我们的愿望。但是，假如你在恶狠狠地被侮辱和被损害了之后，还因为害怕被人指责为“缺乏幽默感”而选择沉默，那才真的是有些可悲了。

其实Westwood本来最有资格成为经典的代名词，当《沙丘 II》给游戏界带来革命的曙光时，暴雪还不知道在做些什么呢。我很怀念当年那个激情四射，充满创造精神的“西木头”，那个拥有《沙丘》、《命令与征服》、《黑暗王座》、《凯兰迪亚传奇》等经典系列的“西木头”。可是从NOX这款Diablo的跟风之作开始，我们看到Westwood的创新之火渐渐熄灭，《泰伯利亚之日》、《沙丘3000》、《帝王——沙丘战争》、《命令与征服——叛逆者》，直到最近的这款《命令与征服——将军》，Westwood只能靠吃老本和戏说政治的破烂招牌勉强度日，这次的开发工作也移交给了EA Pacific，我真不知道Westwood这几个字还能支撑多久。

由Westwood开创的即时战略类游戏的伟大传统正在暴雪和Ensemble手中展现着更加灿烂的光芒，可是当你仔细看看《命令与征服——将军》这款游戏，就会发现Westwood剩下的可资傲慢的资本实在已经不多了。老实说它给我带来的并不是愤怒，而是深深的悲伤和无奈。

让我们一起为Westwood默哀吧……

walker@popsoft.com.cn

完成于2003年02月19日13时02分

信息速递

■本刊记者 寂静的冰河

半月聚焦

冲浪时代即将成为过去： 据WebSideStory Inc.公司调查显示，网上冲浪的时代即将成为过去。网民们已经无须四处寻找自己想要的信息，大多数人都是直接在地址栏输入URL或使用收藏夹内收藏的网址进入想去的网站，而不是从一个网站链接到另外一个，费尽千辛万苦地四处漫游。如今很多人都是通过搜索引擎找到想要的网站，然后加入收藏夹中。约翰斯通认为网络与电视有相似之处，他说："当你厌烦了不停调台之后，就会锁定一个喜欢的频道看下去的。"

我国将成为亚洲第二大IT消费国： IDC研究公司亚太部的一项最新调查显示，多数亚洲私有公司计划于今年增加信息技术的支出，其中绝大多数将放在对现有系统的维护方面；中国将在印度之后成为亚洲第二大IT消费国。

搜索引擎的力量： 根据Brandchannel进行的第二届"读者年度品牌评选"结果，搜索引擎Google得到了15%读者的投票，从去年的排名第四一跃成为2002年度品牌。继Yahoo之后，Google是又一个执网络世界牛耳的搜索引擎。仅次于Google排在第二位的是苹果电脑，它得到了14%的投票。苹果电脑是2001年的年度品牌。

"黑客保险"方兴未艾： 市场调查公司加特纳集团2月10日说，美国的"黑客保险"市场有望从今年的1亿美元增长到2005年的9亿美元。目前，企业如果购买100万美元"黑客保险"，需要支付5000到3万美元的保费。预计未来CSO (Chief Security Office) 将是一个红火的职位。

新"不战而屈人之兵"： 《华盛顿邮报》7日报道，美国总统布什下令制定一个网络战略，以便在必要的情况下对敌人的电脑系统发动袭击。布什的命令首次要求政府部门制定有关网络袭击的战略，就美国在何时和如何对外国的电脑系统进行袭击等作了阐述。这一网络战略与第二次世界大战后美国制定的核武器战略类似。参考1月25日蠕虫病毒爆发给世界带来的混乱。这种战略的威力不可小视。

硬件也盗版： 海外传来消息，Sony的记忆棒已经被硬件黑客破解。目前已经可以任意修改已有记忆棒的容量，最大到128MB；而超过128MB的规格也在积极研究中。一直以来，Sony的记忆棒是专有技术，其内部原理也是秘密；直到最近，才开放寥寥数家厂商生产兼容的记忆棒，而且仍然受到严格限制。

神州数码联手香雪制药

2003年1月9日，广州神州数码与广州香雪制药举行了隆重的信息化战略合作签约仪式。双方合作的内容涉及企业信息化过程中的各个方面，包括IT规划、应用管理咨询、ERP、OA、CRM、供应链管理、电子商务交易平台的搭建等。这也是近期神州数码公司在南方市场上所获得的重大突破。

UNIKA i845D主板宣布支持超线程技术

近日，UNIKA双敏电子在其官方网站，发布旗下基于Intel i845D芯片组的主板——UI845D的新版BIOS。UI845D主板具备"AGP/PCI频率锁定技术"，通过升级该版本的BIOS，可以获得超线程技术支持。产品报价549元。到目前为止，Intel仍未承认i845D芯片组支持超线程技术。宣布可支持超线程技术的i845D主板，也寥寥可数。

胜创科技"炫彩内存模块"登场



日前，胜创科技开发出全球第1条"炫彩内存模块"，为内存商品注入彩色流行新趋势。胜创表示，"炫彩内存模块"以TinyBGA DDR400/333 Long-DIMM为主，行销诉求以产品差异化、个性化来区隔市场，提供客户多种色彩选择。据悉该产品很快将在中国大陆市场上出现。

"2003 QQ之星"决赛举行



由腾讯科技、摩托罗拉、东利行、WhyNot-You等业内著名企业联手，共同推出的"牵手QQ演绎生活童话——2003 QQ之星"全国征选活动，日前在湖南长沙举行了决赛。国际巨星杨紫琼、著名编剧李晓婉、青年歌手张咪等亲临决赛现 场担任评委和嘉宾。比赛展现了IT科技与娱乐生活日益紧密结合的发展趋势。

苹果公司推出Final Cut Express

2003年1月7日，苹果公司在美国旧金山MACWORLD博览会上宣布推出Final Cut Expres。这是基于苹果公司Final Cut Pro技术的新产品。视频编辑人员可以利用Final Cut Express来捕获、管理和编辑数字视频内容；实时使用转换、过滤器和特效工具；生成标题、合成层并制作出高质量的图像和动画；进行色彩矫正。Final Cut Express项目可以输出用于iDVD或DVD Studio Pro、保存至磁带，或以任何QuickTime格式输出。

产品快报

■本刊记者 寂静的冰河



美国：自由联盟与微软划清界限。因害怕人们分不清楚自己的网络验证系统软件与微软的产品之间的区别，在美国东部时间2月7日（北京时间2月8日），自由联盟（Liberty Alliance）组织，向外界公布了一份对自己网络验证系统软件进行解释的说明书。其要旨是要让公众明白，自由联盟的网络验证系统软件，与微软的Net Passport网络验证技术根本就不是一回事。

瑞典：爱立信全球连亏7个季度。在爱立信日前公布的2002年Q4财务报告中，爱立信在第4季度实现了16亿瑞典克朗（1.85亿美元）融资前的正向现金流；调整后的税前收入为负22亿瑞典克朗，比第3季度减少亏损17亿瑞典克朗，减亏幅度达44%。至此，爱立信全球已经连续7个季度亏损。

日本：索尼公司正在计划对其全球管理架构进行大幅调整，以使其电子、娱乐以及游戏业务部门能更好地整合起来。据称，作为这次调整的一部分，索尼有可能解散独立的索尼音乐和索尼图像娱乐部门的董事会。索尼称，将在欧洲和亚洲建立独立的管理中心。欧洲联合总部可能设在伦敦和柏林，亚洲则可能设在东京和上海。分析人士称，索尼的举措标志着该公司正在致力于精简决策机构，使得电子制造和娱乐业务效率更高。去年，索尼管理战略的不稳定，已导致公司股价显著下跌。

盈通雪狐Y845PE再释经典

盈通雪狐Y845PE主板采用i845PE芯片组，支持英特尔478针奔腾4处理器，支持AGP 4×并兼容AGP 8×显示卡。USB设备是2.0规格，最大数据传输率可达480Mb/s；只要用533MHz前端总线的CPU，就可使用DDR333（PC2700）内存。主板集成了AC'97规格声卡，电源采用了三相回路设计。此外，该产品还设有5个PCI扩展槽，两个ATA-100的IDE接口，以节省用户成本。

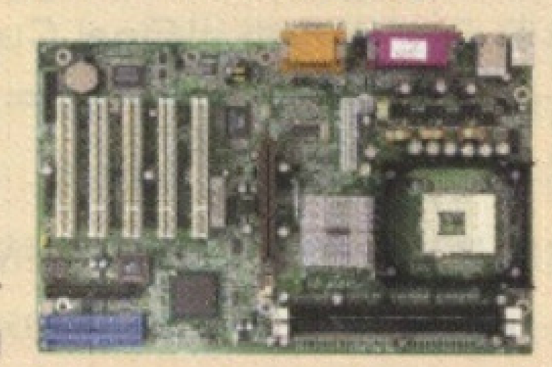
华硕P4PE主板国内发售

华硕电脑在全球限量发售P4PE黑珍珠主板。华硕专为主板最新开发的“Instant Music”功能，同时在P4PE黑珍珠限量典藏版上首度现身。这样，“Instant Music”就可让使用者不必激活Windows即可播放音乐CD，把个人电脑当成一般CD音响来使用。该主板的IDE排线采用最新绝缘包裹设计，能让机箱的散热更佳；同时附赠的32MB“USB Flash Disk硕碟”，则让使用者能快速复制数据至其它电脑。



UNIKA：超线程主板磐正EP-4PEAD上市

近日，UNIKA双敏电子推出磐正EP-4PEAD主板。UNIKA用户可在“哈电族”商家获得699元的“搭配价”。该主板采用Intel i845PE芯片组，可支持533MHz外频的P4处理器以及Intel最新的超线程技术。同时，提供主流DDR333内存和USB 2.0规范支持；集成的6声道ALC650 Codec芯片，更是顺应了声卡发展的趋势。



华硕新品刻录机闪亮登场

近日，华硕推出了首台CRW-4012A-U移动刻录机。该产品搭载USB 2.0高速传输接口，支持40倍速CD-R写入、12倍速CD-RW复写、48倍速CD-ROM读取，可任意搭配桌上型或笔记本型电脑。其USB 2.0高速传输接口，传输速率高达480Mb/s；采用了FlextraLink TM废片终结防刻死，FlextraSpeed TM智慧型刻录速度调整等多项特有专利技术。市场报价1430元。

移动PC新品A980登场

进入新年的移动产品市场好戏连台，继推出A907移动PC之后，精英最近又隆重推出一款产品——A980。它同时兼备了台式机的可升级性和移动PC的便携性。可通过PCI接口升级显卡，还可使用14.1"和15" LCD显示器及任意尺寸的CRT显示器与其进行搭配。A980配置了专为移动PC设计的NVIDIA显卡，GF4 420GO显示芯片加上标配的32M DDR显存，在专业3D评测软件3Dmark上的测试得分可达6000以上。



“短信救了中国互联网企业。”
——中科院互联网发展研究中心主任吕本富接受记者采访

“企业解决方案是一匹黑马。”
——分析师罗绍夫分析微软新部门——企业解决方案部门

访谈

1.25网络惊魂纪实

■本刊记者 寂静的冰河
特约作者 盈盈 闪电

1月25日下午，短短几分钟内，很多人确定可以“赖以生存”的互联网大范围瘫痪。各媒体猜测不一，网上也流传有很多说法。《大众软件》在事件爆发时刻就意识到事情的异常和紧急，迅速从各方渠道了解详细消息，以飨读者。

现在大家都应该对事件有所了解，此次互联网瘫痪事件，是由于MS SQL Server的解析端口1434的缓冲区溢出漏洞而被蠕虫病毒感染利用所引起的。凡使用MS SQL Server2000且未打过SP3补丁包的服务器，均可能被入侵而受到攻击。所有受到攻击的服务器上都会发出相当于网卡极限带宽大小的数据包（也就是说100兆网卡发送9X兆大小的数据包），直接导致了电信机房中枢交换机的瘫痪，并同时也造成了中国总出口的great router（超级路由器）的瘫痪。

从技术上来说，这次事件是有人用worm引起SQL Server中的一个危险级（critical）漏洞爆发，从而利用DDoS的方式占据了大部分网络带宽。大量的数据包在网络间传送会引起线路的堵塞，同时也会使顶级域名服务器的访名发生困难（全球所有的域名服务器经过层层的树型结构最后会一直归溯到10多台顶级域名服务器中）。

此前该病毒已经于1月23日在美国小规模爆发，微软公司也迅速就此安全漏洞作出过明确警告并提供了升级补丁。然而，由于使用MS为操作平台的部分网络技术人员网络安全意识淡薄，对于漏洞的严重危害认识不够，而且对重要突发事件没有处理能力，这就促成这种混乱局面的爆发。

从1月25日下午开始，上海七大IDC机房的服务器纷纷出现异常，其相关管理人员电话告急。电信管理层下达指示，所有有嫌疑发出DDoS包的机器全部强行下线，并且重启了路由和交换机，把有大流量的所有下级交换机端口全部封闭，造成了大面积断网。其余重要干线服务器机房也基本如此处理，于是大众平时赖以生存的网络世界凝固了。

在后来的调查中，著名的网络技术高手夹克注意到，有几台机器的MS SQL Server在断下网络且无资源请求的情况下，CPU使用率仍高达50%以上。根据经验，他初步判定为SQL引发的故障。为了验证这个事实，管理员调来电信内的一台千兆级服务器作为试验机（系统使用双Xeon处理器），启动了SQL Server服务后，大约5分钟CPU占用率竟达到了100%！接着上一级电信主干交换机立即进入瘫痪状态。此时机房立刻联络相关单位，要求各单位立刻把所有正在使用MS SQL Server的服务器断网，然后接上所有正常的服务器。至此上海地区的小部分服务器得以恢复。那些传言所谓“电信升级线路”、“电信线路交割”等也不攻自破。随后他们又迅速破译了造成网络堵塞的蠕虫病毒Worm.SQLexp.376，并将源代码传送给了编辑部。它是一种只有376字节长度，但有着极强传播性的蠕虫病毒。从技术角度来说，它是一个非常天才的作品。随后网络开始恢复通畅。

在整个事件中，所谓日本、以色列黑客对中国发动网络攻击的谣传不时传来，甚至有谣传是美国和伊拉克之间爆发了病毒战；更有“红客”针对国外黑客对中国的“网络攻击”进行反击的消息不绝于耳。但是随后本刊记者从一些技术论坛得到的消息称，该病毒出自中国，并采用了技术手段从南美播种到北美，最终引起全世界的爆发。南方某个名为LION的黑客组织，被定为重大嫌疑对象。

无论最终结果如何，此次事件不但暴露了中国网络环境缺乏安全防护意识的一贯疾患，而且面对信息的阻塞，网民的惊惶、浮躁和盲动也显示了在信息时代，中国网络环境管理制度的陈旧、封闭和混乱。面对突发事件缺乏行之有效的应对措施，一旦中国的网络真的遭到大规模攻击，我们能避免崩溃的情况发生么？

在此感谢部分资料的提供者，提供技术支持的GEEKBONE.ORG，以及未知的路。感谢他们的辛勤劳动。

产品快报

■本刊记者 寂静的冰河

昂达P4GL2-L主板上市



昂达应时推出了P4GL2-L主板。该主板采用标准的MICATX小板设计，搭配微型机箱，三相回路设计，使其能提供稳定的CPU工作电压。AC'97的音效输出以及专业数字音效接口支持（S/PDIF）输出，作为主板的标准配备。同时，针对商业用户的需求，P4GL2-L集成了高性能3D显卡；板载集成Realtek RTL8100BL PCIM高速以太网络芯片，支持IEEE 802.3u标准100 Base-T以太网络和IEEE 802.3X全双工流控。通过千兆局域网传输，使共享的资源能更快地传递。

中科存储推出金存V8移动存储器



日前，国内专业存储厂商中科存储，推出了一款旨在加强用户数据存储安全的移动存储器——金存小博士V8。该产品采用智能电子锁身份识别系统认证，硬盘底层信息保护和物理隔离等核心技术，实现了对数据的驱动器级保护。悬浮式结构设计，FDB液压平衡轴承马达技术，使产品具有良好的静态抗震性能，对用户数据增加超强物理保护；GMR巨磁阻磁头技术，MEEPRML高密度信号记录处理技术，保证了用户大容量数据读写的准确性。

台标数码TX15系列首度出击液晶市场



近日，内地著名计算机配件通路商，联合台商合力打造未来的国际品牌台标数码（TEXXO），正式宣告进入液晶显示器行业。台标数码计划将产品打造为高性价比的LCD产品。即将推出的TX15系列，首次面对终端消费市场。

Acer AL707大屏幕LCD上市



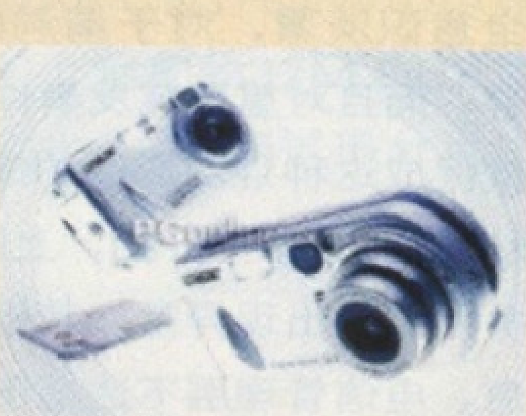
近日，Acer重拳出击17″液晶显示器市场，推出了3699元的Acer AL707液晶显示器。该产品采用大屏幕设计、超薄界面，亮度可达250cd/m²，最佳分辨率为1280×1024，500：1的高对比度，20ms的信号响应时间，优异的性能参数使其在同类产品中居领先位置，而且显示效果也完全可以和CRT显示器相媲美。

方正数码相机闪亮登场



方正科技日前推出一款价格仅为1399元的数码相机Photo Power245T。该产品采用CMOS图像传感器设计，硬件插值可达210万像素，4×数码变焦；全中文的LCD显示功能菜单，同时也具备了联机摄像头、移动硬盘和同步录像的功能，非常适合网络可视应用以及活动网页的制作。此外，它还可同步录音并直接播放。

索尼"记忆棒Pro"数码相机问世



2003年2月9日，Sony发布了三款使用全新记忆棒Pro技术的300万像素数码相机，分别是DSC-P32, DSC-P52以及DSC-P72。这是SONY第一次将革新后的记忆棒pro使用在其数码相机上，并兼容从前的记忆棒产品。索尼声称该三部新机可以输出10×15cm的精美画面。并可以自动检测环境光线的变化。还可以拍摄MPEG VX动画。

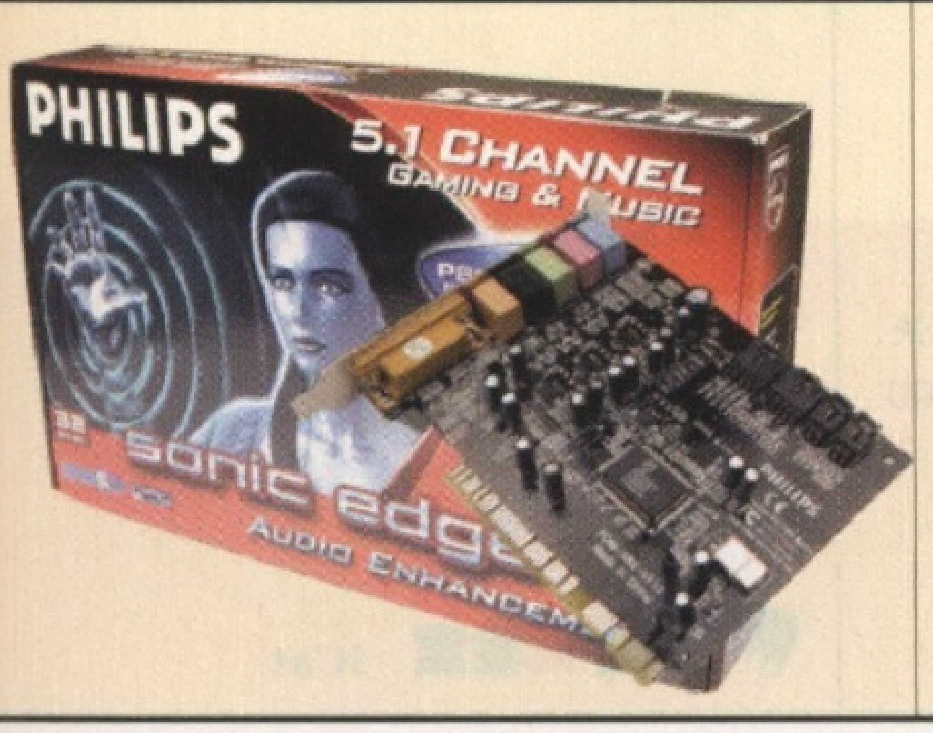
数字IT

70亿： 2月9日上午，中国移动数据部部长叶兵表示：从除夕到初七，中国移动的短信量大幅跃至60亿条。当天下午，中国联通的统计结果也尘埃落定：春节8天，中国联通的短信量历史性地攀升到10.35亿条。这样，春节期间，全国的短信量大破70亿条，创下一个新的历史纪录。

35%： Sun微系统公司宣布，它将下调部分中端和高端服务器的售价，最高降幅达35%。此外，Sun公司还将宣布一系列新产品的面市，其中包括首款blade服务器。分析人士称，Sun此举意在继续保持其在服务器市场上的竞争力，尤其是加强与IBM和惠普的竞争。

1.4万亿： 最新统计显示，去年中国电子信息产品制造业实现销售收入1.4万亿元，比上年增长20%；产业规模是1997年的2.5倍，居国内各工业部门首位。

44.7亿： 据市场研究公司Gartner Dataquest近期发布的统计数字显示，服务器在去年第4季度的销售与前一年同比增长了5%。去年第4季度的销售达44.7亿美元，比第3季度增长11%。



厂商：飞利浦（PHILIPS）
上市：2003年（具体时间待定）
售价：暂无
附件：驱动光盘、CD/DVD模拟音频线、简易说明书
推荐：普通家庭用户
咨询电话：020-87320006转7868

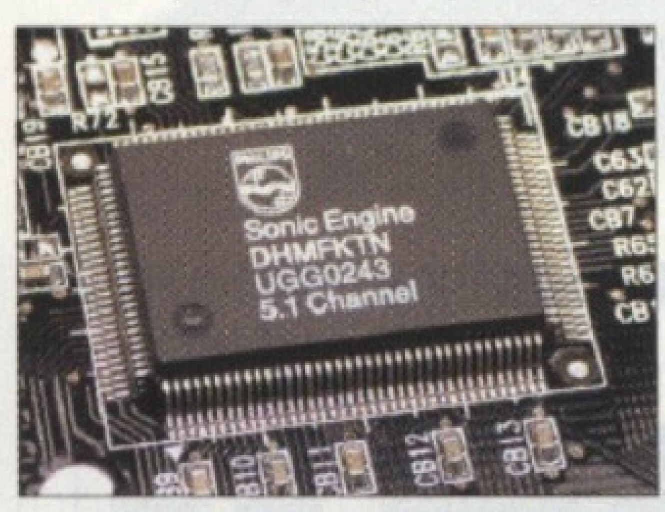
炫目度：
口水度：
性价比：未知

晶合实验室 李璨

飞利浦声卡进军中国市场

目前拥有自主芯片的多媒体声卡厂商已不多，收购VLSI以后，飞利浦可算得上创新（Creative）较大的竞争对手。飞利浦也拥有比较完善的声卡产品线，包括偏高端的Acoustic Edge（PSC706）、Seismic Edge（PSC705、PSC704）、Sonic Edge（PSC605）及低端的Dynamic Edge系列（PSC604），其中编号以4结尾的支持4/4.1声道，以5、6结尾的支持5.1声道。

以往飞利浦声卡一直偏重于欧美市场，但最近也开始把眼光投向中国。我们在第一时间拿到了飞利浦PSC605 Sonic Edge 5.1声卡，它属于中端偏低的产品，尚未在国内正式销售，从国外报价（39.99美元）来看，估计价位会在350元人民币上下，比SB Live! 5.1略低。



主音频芯片，形状有点像CMI8738。

产品包装相当大气，重重的金属味道有些偏冷；包装内的附件较少，全英文的说明书也很简单，希望正式上市的产品能配有简体中文版手册及驱动。声卡做工一般，采用黑色PCB板，主芯片标识为“Sonic Engine DHMFKTN UGG0243 5.1 Channel”；输入输出端口和大多数5.1声卡类似，前置、后置、中央/低音分别有自己的放大器（4558）；PSC605拥有2个SPDIF In数字音频输入，这是大多数同类声卡所不具备的。

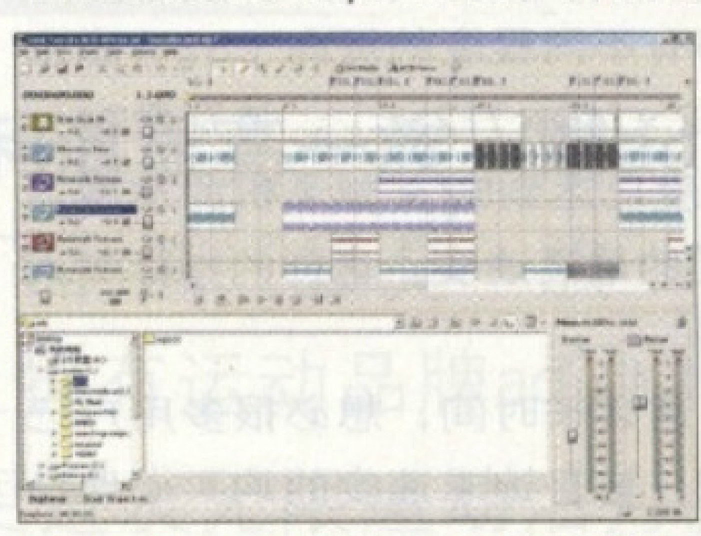


2个SPDIF In数字音频输入。

声卡安装很简便，驱动光盘插入后会自动运行，并提供了视频指导，按提示即可完成驱动安装。对于中档声卡来说，用户要求的不仅是音质，还有功能、易用性和附加价值，PSC605在这方面做得很不错，驱动界面华丽，操控便捷，附赠软件也很有特色。Sound Agent2音频控制台有些许XP风格，数码味非常浓，Qsound控制已完全融入其中（Qsound是加拿大Qsound音频实验室推出的与A3D类似的环绕音效标准，VLSI和Trident的一些音频芯片都支持它），不仅有大量预设特效，可操控性也很强；控制台下方有直观的图形显示，进行特效调节、音箱设置、均衡调整时都有提示变化。


功能强大，界面华丽的Sound Agent2控制台。

随卡附送了MusicMatch Jukebox和Sonic Foundry的ACID XPress编辑器软件，前者类似Live!系列的PlayCenter，界面清爽，有详细的向导及设置，可收听网上广播，免费的哦；后者是非常实用的音乐创作工具，可像操作MIDI乐器一样把WAVE片断组合成乐曲！此外还带了一款AudioPix软件，可将MP3和图像合成为MPG文件，但该软件在我们的多台电脑上都无法正常运行（出现“非法操作”），非常可惜。


ACID XPress功能强大，是音乐制作新手的利器。

实际试听时，PSC605的音质只能用中规中矩来形容，但提供的音频特效较多，相信能满足不同用户的口味；DVD回放效果不错，由于不具备AC-3、DTS硬解码，因此和其他5.1声卡并无太大差别；游戏中的定位效果一般，不过因为支持Qsound，气氛营造得较好，特别是用双声道音箱模拟5.1声道时效果不错。

编辑点评

飞利浦进军内地声卡市场对用户来说无疑是好事，但就这款声卡而言其市场前景并不是非常明朗，毕竟同价位的声卡也有很多亮点。当然，PSC605还是有可圈可点之处，配置的软件涵盖了音频文件的播放、收听、编辑3大领域，这无疑为它添色不少。



厂商： 三星电子（SAMSUNG）
上市： 2003年2月
售价： 599元（促销价）
附件： 驱动软盘、13种语言的用户手册光盘、快速安装指南、PowerDVD XP 4.0、Easy CD Creator、CD音频线、螺丝×4
推荐： 需要多种光存储功能的普通家庭用户
咨询电话： 010-68937293

炫目度：
口水度：
性价比：



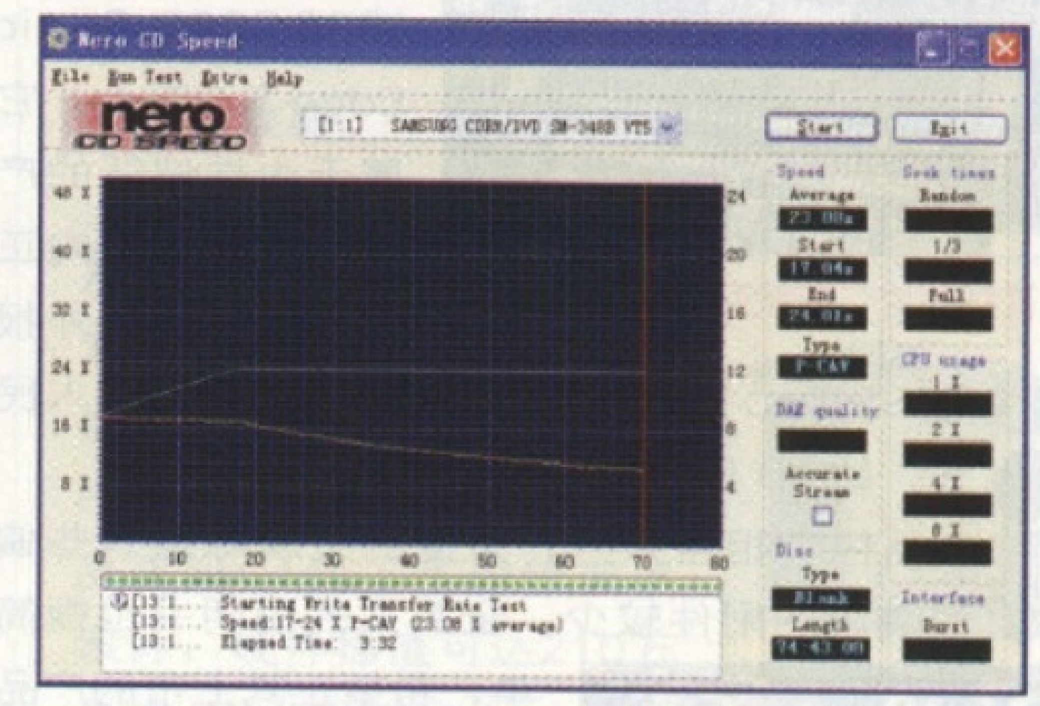
刻录机终结者——三星48×康宝驱动器

距上次康宝驱动器评测还不到两个月，我们就拿到了这款48×的三星康宝（SM-348B），看来三星为实现它关于“康宝年”的预言，也在积极行动。这不仅体现在技术上，而且体现在营销上，新产品刚刚发布，三星的总代理金捷诺就宣布在2月8日～3月18日期间举办一次比去年规模更大、优惠更多的试用活动。康宝驱动器这一年多的发展令我们颇感高兴，不止是三星，其他品牌的Combo产品也越来越多，价格自然也逐步下调，最终受益的还是广大用户。

这款48×康宝的外包装设计上变化不大，只是色调改成了蓝色为主、灰色为辅。至于外观，从16×康宝开始就一直没有变化，面板上也没有速度标识，很容易给不法商家以可乘之机。SM-348B的性能指标有了大幅提升，标称值为48×/24×/48×/16×（CD-R/CD-RW/CD读取/DVD读取），每一项都有不同程度的提高（32×康宝的标称值为32×/12×/40×/12×），特别是24×的CD-RW刻录速度已达到52×刻录机的水准，16×DVD也是目前的最高速度，这样的指标令人惊讶。

刻录机发展了这么长时间，想必很多用户已对它有了一定认识，盲目追求速度的购买心理已不普遍，用户更在乎产品的稳定性和兼容性。对于康宝驱动器而言，由于在刻录机基础上增加了DVD读取功能，所以上述两点在选购时显得更加重要，为此三星也推出新的金属光头和5光束技术来积极应对。所以这次我们除了要检验其突出的刻盘性能外，更要看看康宝在读盘能力和对各种盘片的兼容性上。

从刻录曲线看，SM-348B刻录CD-R时采用CAV转动方式，平均速度约为37×；刻录CD-RW时采用了P-CAV转动方式，平均速度约为23×。至于曲线的意义，在我们以前的测试中已多次提到，这里不再赘述，主要还是看看实际刻录的成绩。由于市面上的48×CD-R盘片仍不多见，我们采用了明基40×CD-R，它可以在48×下正常刻录；至于24×的CD-RW，在中关村更是难觅踪影，这里采用了爱国者52×刻录机中附带的24×CD-RW刻录盘（盘片信息显示它是三菱制造的）。刻录CD-R的数据共700MB，6961个文件，耗时2分52秒；刻录CD-RW的数据共650MB，6811个文件，耗时3分48秒，而原来测试的三星32×康宝刻CD-RW耗时8分20秒（采用最大刻录速度12×，数据包完全相同），性能提升幅度很大。



24×CD-RW刻录曲线图

为考察其读盘能力，我们还特意找来了一些烂盘，包括Data-CD、音乐CD、DVD电影盘、CD-R和CD-RW，这些盘片在部分光驱中都无法顺利读取。测试结果令人满意，这些盘片中的资料都能完全拷贝至硬盘，特别值得指出的是，抓取的音轨和拷贝下来的VOB文件（DVD文件格式）全部可正常播放，虽然这并不能说明SM-348B的读盘能力是最好的，但至少也属中上等水平，事实上这种结果比预想的要好。另外，我们又找了一张完好的音乐CD特别测试了一下抓音轨性能，平均速度可达到8.3×，成绩一般，但尚可接受。

编辑点评

三星康宝驱动器对刻录机和DVD-ROM的普及起了重要作用，这次48×的新品促销价定在了599元，价位非常接近同级别的刻录机，令人大跌眼镜。总的来说，这款产品的性能和兼容性都不错，性价比也很高，值得普通家庭用户考虑。



厂商： 美达科技（Mida）
上市： 2003年1月
售价： 288元（64MB）
附件： 说明书、驱动光盘、质保书、USB延长线、颈绳
推荐： 需要小容量移动存储器的普通电脑用户
咨询电话： 010—62143335

炫目度：
口水度：
性价比：



iCat

波塞冬的电子化身——美达海神随盘

波塞冬是希腊神话中掌管海洋的神，想来水性应该不错吧，我们收到的这款64MB的美达“海神随盘”就是因为它良好的防水特性而得名的。

海神随盘（右）非常小巧，比常见的闪盘要小得多。

看到它的第一感受就是体积真小，再加上简单的线条、黑色的磨砂表面及蓝色的指示灯，很讨人喜欢。防护帽很紧，由于内部卡头的设计较特殊，所以只有从“缺角”的一侧才比较容易打开。附赠的USB连接线很有意思，就像我们常用的卷尺，可任意伸缩，并可停留在几种长度上，这样在桌面上使用时就不至于造成线太凌乱。

“免驱”和“可引导”几乎已成了闪盘的标配，该产品也不例外，然而它仍然没有解决在Windows 2000/XP环境下不能制作启动盘的问题。64MB闪盘已可采用FAT32分区了，我们知道，FAT分区较FAT32速度快，而FAT32则更节省空间，不过64MB毕竟是一个很小的容量，所以区别并不明显，实际测试也证明了这一点，看来分成哪种格式就随用户爱好了。测试时采用FAT32格式，SiSoftware Sandra2003中的成绩为905kB/s，实际拷贝（数据容量为61.4MB）测试时，写入数据平均速度为632kB/s，读取数据则达到976kB/s，成绩相当不错，与以往测试过的闪盘相比，这个速度是数一数二的。

可以任意伸缩，调整长度的USB连接线


漂亮的蓝色指示灯

我们也重点测试了它的防水特性，一拿来我们就把它泡在“鱼缸”里近5个小时，没有问题；然后又用80℃左右的热水泡了30分钟，也没有问题。最后试验在水中使用：先将闪盘用USB延长线插好，然后泡在水中，写入约5MB的数据后，系统提示连接失败，不过闪盘并没有损坏，拿出来擦干后还能再用，5MB数据也没有丢失。这个结果在我们意料之中，因为海神闪盘的密封性虽好，但闪盘与USB延长线的接口处却都没有特殊防护，所以泡在水中显然是不行的。

海神宣传的另一个重点就是15合1，近来很多厂商都大力宣传其闪盘的功能性，打出X合1的宣传语，其实有一定水分，因为很多功能只是附送软件而已，和闪盘并无太大关系。海神也是如此，不过尽管宣传令人迷惑，但这15款软件倒却比较实用，其中和闪盘有关的功能有：防水、闪盘启动、加密分区、蓝略智能PC锁、蓝略智压移动版（智能压缩）、邮件备份、QQ备份。PC锁可锁住电脑1～24小时，但可靠性有待改进，因为解锁文件是生成在闪盘上的“Lock.dat”，只要将它拷贝至任何一个闪盘中，该闪盘就具备了解锁能力。邮件备份只支持Outlook，在QQ备份方面，对网上流行的各种修改版支持得不好。其他附加功能有：亚德Internet工具王3.0（Internet浏览、传输及邮件）、龙帝引擎美达版（信息查询，欲得到完整功能需注册）、小财神XP（家庭理财）、智网2002（网络优化、辅助）、图易2003（图像浏览）、蓝略个人信息中心2.0（通讯、备忘、任务）、个人信息安全助理2002（加密、解密）、SeaMail 0.6b（邮件客户端）等等。

编辑点评

美达进入闪盘市场较晚，先期推出的随盘也没有引起多大关注，而这次的海神随盘却十分抢眼：体积小、速度快、防水、功能全，价格方面也不算贵，是一款相当有特色的产品。

厂商： 北京角斗士软件技术有限公司
上市： 2003年1月
售价： 39.8元
附件： 说明书
推荐： 英语学习用户
咨询电话： 010-62758772

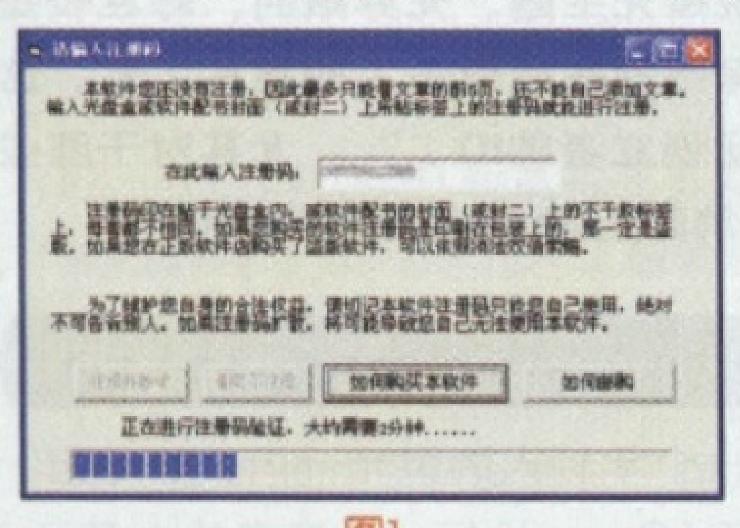
炫目度：
口水度：
性价比：

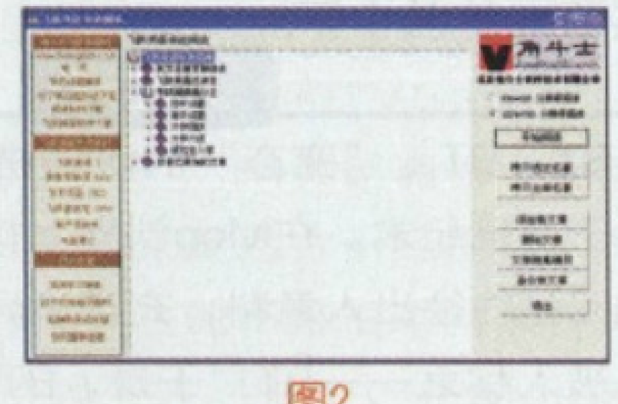


飞跃英语奇迹阅读

“我爱背单词”是国内最早出现的英语学习软件之一，也是知名度最高的一款。发展到今天，它已不再是一款单纯的背单词软件了，作者已把它发展为一套全面学习英语的系列产品。这次晶合实验室收到的是其中的“飞跃英语奇迹阅读”，作者已将其作为“我爱背单词”的姐妹篇。

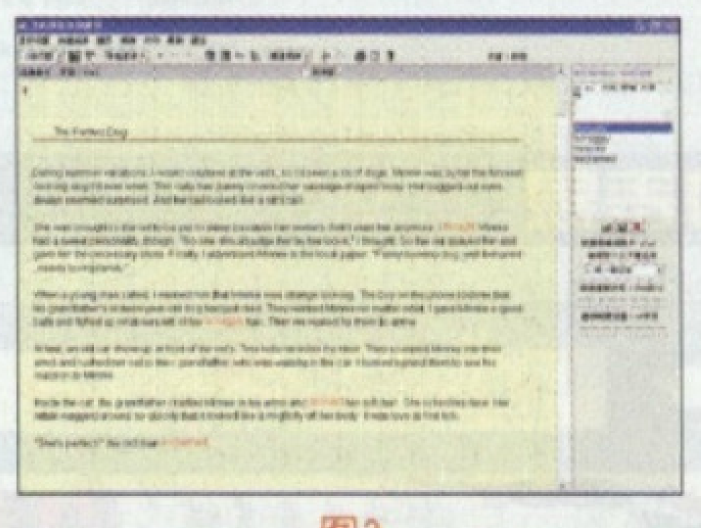
软件的安装比较简单，安装后系统托盘中会增加一个小图标，通过它可以快速启动几个主要的程序组件，遗憾的是这里并没有包括所有程序的启动项。另外，这个驻留程序不仅是一个启动菜单，也是整个软件的一部分，若强行退出或不启动，程序将无法正常运行。第一次运行软件时需插入B盘验证注册码，这个过程大约需要两分钟，感觉长了一点（图1）。软件界面风格继承了“我爱背单词”的风格，比较朴实（图2）。


图1


图2

软件共提供了3个程序组件：飞跃英语奇迹阅读、飞跃英语文章收集精灵和一目十行训练营，第1个程序组件又按照阅读类型和难易的不同分作3部分：英语名著百部速读、飞跃英语泛读王和考试阅读高分王。它们包括了近300部完整的英文原版世界名著和500多万字的英文泛读材料，涵盖新闻、影视、访谈、历史、幽默经典散文、短篇小说、名人小传、著名演说等，除此之外，还有用于应试的阅读考试题1000多道，难度分布从初中一直到考研。由于名著会占用很大的硬盘空间，所以默认是不拷贝至硬盘的，如果有需要可在主界面中进行部分拷贝或全部拷贝。软件提供的阅读材料已相当丰富，如果还感到不满意，仍可自行添加新的文章，通过该软件辅助阅读以达到更好的效果。飞跃英语文章收集精灵就是为方便从网页上收集文章而设计，不过目前这个小程序的功能还较有限，如能将操作功能添加至IE的右键菜单将会更易用。

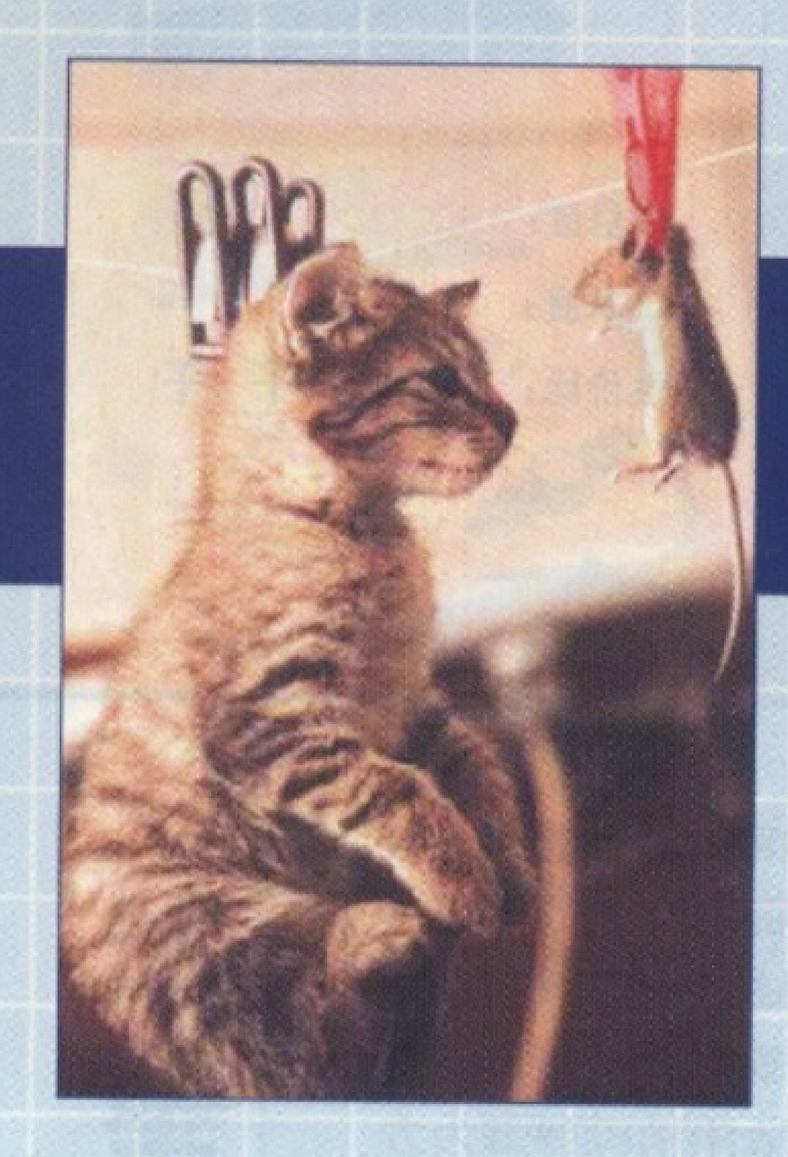
该软件辅助阅读的功能很多（图3）：包括多种速读训练方法，如焦点速读、导航速读、跃迁速读、拉幕速读和标靶速读等，这些都是自动强迫式速读的方法，阅读速度可自定义，能有效“迫使”你提高阅读速度；阅读的背景纹理可自定义，以适合长时间阅读；遇到不懂的词，单击便可在阅读界面的右栏显示解释，并标记该词为红色，当你日后重新运行程序时，该标记仍然存在，若要取消标记只需再次单击；生词可存入笔记本，存入后可在“我爱背单词”中调出，进行进一步的学习记忆；朗读功能可提高听力，这里采用微软的合成语音技术，速度分为“快、中、慢”三档。


图3

最后说说“一目十行训练营”这个小软件，笔者认为它的设计稍有些问题。在默认设置下，笔者选择了GRE词库，尽管测试过程中有不少词笔者并不认识，但3次测试的结果均为100分。这更像是一个练反应和判断力的软件，虽然单词在屏幕上一闪即逝，但大部分情况下候选项的迷惑性不强，很容易抓住单词的特征。感觉这个程序对扩充单词量及提高阅读速度的帮助并不是很大。

编辑点评

发展到今天，“我爱背单词”系列软件的功能已非常强大，并且系列中各产品可以很好地共享信息。“飞跃英语奇迹阅读”是一个全新的产品，旨在提高用户的阅读能力，这一思路很不错，而且确实也很实用。不过软件的界面比较简陋，同时功能有待进一步提高。



边缘的虚拟社会



——猫扑的大杂烩

■本刊记者 Littlewing

BBS，又名论坛、留言簿、布告板等，是网络内容提供者（包括商业网站和个人主页）为网民提供自由发言的公共交往所在。而匿名的网民们就在这由二进制构造的虚拟空间中灌水、拍砖，以隐身的方式充分享受由BBS带来的网络自由。纵观国内BBS的发展历程，你会发现在短短的几年里，知名BBS也象影视明星一样，你方唱罢我登场，长江后浪推前浪，不断有主题更集中、内容更新颖、在线人数更高的论坛涌现出来，而论坛的主题类型化趋势也越来越明显。然而就在这个时候，有这样一个论坛渐渐走进了网民的生活——它可以说是无主题、无界限的，却在较短的时间内成为目前最火爆的中文私人论坛，随时保持着在线数千人的超凡人气，这就是“猫扑的大杂烩（简称Mop，该名来源于论坛创立者的ID）”。尤其对于那些天天都能“触网”的上班族，Mop几乎成了他们消耗无聊时光的最佳伴侣。

繁荣的表象



“猫扑的大杂烩”主页。

猫扑最早起源于一个年轻人的灵光一闪，1997年Mop成立之初还是个TV Game论坛，后来来的人多了就成了杂烩。任何能吸引大量网民的论坛都有其独到之处，Mop也不例外。让我们来看看，Mop和其它论坛究竟有什么不同?

关键词:

BT：BT（“变态”的汉语拼音缩写）一词在Mop上始于上世纪末。在Mop创立之初有这样一群人，他们发帖回帖往往出人意料，充满诡异的风格和跳跃性的思维，被人称之——BT！于是，BT产生了。BT最初的意思是指：跳跃性的思维，泛指善意有内涵的变态。然而随着新人的大量涌入，许多跟风的Mopper（混迹于Mop论坛的网民的简称）为了彰显自己的与众不同，不分时宜地胡言乱语，“BT”在他们的口中则变了味道。

MP：Mop里面的虚拟货币，你可以使用它购买道具、让你的帖子置顶、让你帖子的主题更加醒目、购买宠物——甚至把论坛上你看不顺眼的人列入黑名单。MP制度的产生，本来是一件在Mop的发展过程中影响很大的事件造成的后果，但它出现后却对Mop的发展产生了意想不到的推动作用。本来创办者设定MP的意图是限制人快速注册发言的，而MP后来产生的种种作用却是创始人想不到的了——任何一个拥有大量MP的人，都可以在Mop做一些一般BBS中只有管理员才能做到的事情。所以对于普通Mopper来说，MP就如同现实社会中的金钱一样充满诱惑力。

赏金猎人：获得MP的途径很多，但最正当也是最稳妥的一种莫过于做一个赏金猎人。既然是“大杂烩”，也就少不了三教九流的人把疑难问题发在论坛上以寻求帮助。拥有成千上万注册用户的Mop藏龙卧虎，几乎什么样的问题在这里都能找到答案。“《仙剑奇侠传二》如何通过光盘验证？”、“征求有趣的短信”、“寻找XX影片有效下载”……通常这样的问题都会附带一些MP来酬谢帮忙解答的人。在MP制度建立初期，解答一个问题所得到的几千甚至几万MP是相当惊人的，赏金猎人这个职业也受到了空前的青睐。但随着MP的不断膨胀，赏金猎人所获得的几万MP与“大户”们动辄几亿、几十亿的MP相比显得微不足道，通过悬赏来获得MP已经是吃力不讨好了。

火星人：在Mop总有些人把其它论坛或网站上流传已久的文章或图片转贴到Mop上，殊不知Mop上大多是资历颇深的网虫，这些“老帖”、“老图”自然逃不过他们的火眼金睛。当时正在放映《少林足球》，周星驰的一句台词：“地球是危险地，你快回火星去吧！”不知被哪个Mopper引用到了这里，“火星人”也就成了Mop里通用的对转贴“老新闻”、“老文章”的人一种善意的戏称，与本山大叔那句经典的广告词——“地球人都知道”相映成趣。

帖子类别：

Mop并非主题论坛，在此发言的人目的不同、需求不同，但热门的帖子大致可以归为几类。

原创帖：好的论坛自然少不了原创文章的支持，在Mop这样鱼龙混杂的地方众口难调，想自己的文章让更多人看，光写得好是不够的。去年在Mop回帖达到数千的《爱在同居的日子》是一篇青春爱情故事文章，除了作者文笔不俗之外，引人遐想的题目和连载的方式也让不少人趋之若鹜。前不久《爱》一文的作者又开始写作续集，与热门游戏、卖座电影不停推出续作的方式颇有异曲同工之妙。然而并非谁都有张艺谋的功底和炒作技巧，所以如《爱》这样有真材实料的原创作品并不多。

贴图帖：在Mop最受欢迎的莫过于贴图帖了，而其中回复量最高的莫过于内含女性照片的帖子。以各种理由发上自己的照片吸引肾上腺亢奋的人是在Mop出名最快的方法，一张稍加Photoshop处理的生活照，就足以让颇具数量有此类爱好的Mopper前来追捧。而Mop另一个著名的绰号就叫做“人工搜索引擎”，如果你对网友发过来的照片的真实性有所怀疑——把它贴在Mop上，只要这张照片不是她本人的，几天之内照片主人的姓名、出处就会公布于众。记得去年曾有人发来一张所谓的“网友照片”以及其网友的姓名寻求鉴定，不出几日便有Mopper通过照片上该“网友”的校服，查出照片的出处乃台湾省某高中；更有好事者打电话到台湾省该高中，询问确定此“网友”并不在此高中就读。对那些期望在网上展开一段轰轰烈烈的网恋的人来说，Mop这个“人工搜索引擎”成了与网友见面之前的最后依靠。

吵架帖：被冠以“PCGame和TVGame”、“上海人与北京人”、“我喜欢《英雄》”、“F4和赵薇哪个更酷”的帖子，通常会很快引起争吵。本来一开始正反两方引经据典、语重心长，倒也颇有些辩论的意味，但谁都知道在论坛是很难就某件事情讨论出一个结果的，于是辩论就一直持续下去。放心，在Mop这样的讨论绝不会长久，总有人会突然跳出来指着对方的鼻子一通痛骂，或者言语偏激引起公愤。于是帖子一下子热闹了起来，更有些盲从者根本连帖子都没看清楚，看一眼主流的意见就怒斥别人，于是帖子最终的命运都是被管理员删掉。用一个老Mopper的话来说就是：“在Mop想看吵架要趁早啊！”



用人体构成的Mop字样。



Mopper自己制作的签名图。

BT帖：BT帖也算是Mop的一大特色，BT方式林林总总不胜枚举。最初的BT帖堪称BT得有水平，BT出了Mop的风格。记得有个人发帖写了一首藏头诗，此后跟帖的人无不以藏头诗作为回应，其中不乏文采出众的Mopper，让帖子大有看头。而回复近2000的“说说自己最尴尬的事情”，更是足以让每个观看者笑破肚子。

感情帖：在Mop每100篇帖子中，就至少会有10篇“感情帖”。“感情帖”顾名思义就是发帖的人出现了感情问题，把Mop当成了“爱情热线”。如果言语谦逊，境况悲惨，通常有同情心的Mopper都会出出主意或者劝慰两句；若是文笔好些能勾起几个同病相怜的人的伤心往事，帖子看上去还真的是句句感人肺腑。但是依照Mop“BT”的传统，有什么出人意表的回答都说不定，发帖人更是要有坚韧的神经。

在Mop每天都会有新的名词出现，有新奇的事情发生。其实上面的现象在其它论坛也并非没有出现过，但为何在这里能具体化进而形成一种潮流呢？因为Mop的魅力不在于发帖，而在于回帖，接力棒式的发言方式能把一个话题的思维发挥到极至。现实生活中话题是有界限和禁忌的，而在Mop只要你不违反国家的政策，不涉及色情暴力、不违法乱纪，那么真的可以算是言者无忌。

Mop中的人际关系



Mopper聚会的条幅和标语。



各式各样的Mop居民身份证。



写有“Mop”的生日蛋糕。

在Mop所有其它论坛无法比拟的独特现象和张扬气氛中，似乎这里已经成了众生平等、自由表达的网络天堂。只要你出卖一些似是而非的个人信息，你就可以在这里注册。用匿名方式基本不用考虑“文责自负”这一传统的文字伦理压力，肆无忌惮地袒露自己的情感空间、精神空间；可以无须过多考虑文字本身以及现实秩序带来的诸多限制，由“沉默的大多数”转为一个拥有自由和发言权的参与者。然而事实真的如此么？

在Mop，MP通常是身份的象征。由于管理者初期对MP的总量没有限制，使一部分人通过投机获得了大量的MP，直接影响到了MOP发展后期MP贫富的极大差距。在Mop，你要发帖就至少要有10点以上的MP，这需要你在半个小时以上的间隔条件下登录10次才能攒够。而那些老资格的Mopper或者他们的朋友，动辄就有天文数字的MP。在休闲的黄金时段，1个帖子在列表的前10行——可以引起人们第1时间注意的位置——停留的时间不会超过1分钟。即使用道具把帖子浮起到前列，也不可能超过20分钟。除非不断使用道具——但这样做的财力，一个新的Mopper完全没可能拥有。当整个社会的财富集中在少数人手中的时候，对立的阶级就产生了。拥有大量MP的人在Mop越来越出名，而对于没多少MP的人来说，自己辛辛苦苦写成的帖子很快就从人们视线里消失，看到和回复的人寥寥无几的现象就屡见不鲜了，而这却往往与帖子本身的质量无关。

其实，MP的贫富差距只是Mop人际关系的一个方面而已。对于学过些许社会学或政治学的人来说，Mop的机构并不复杂，它的组成人员大致分为拥有者、管理员、名人和普通Mopper。Mop的创办者在Mop拥有独一无二的ID“Mop”，他深居简出、垂帘听政，通常很少直接管理论坛的事务。对于Mop是男是女，是何等样人众说纷纭。虽然记者在撰写文章之前曾经接触过Mop创始人，但为了给Mopper保留一点谈资，在此就不透露了。

Mop中的显性掌权者是管理员，管理员又分为初级管理员和高层管理员。高层管理员目前有7人左右，基本源于论坛初建时的元老，最迟产生于MP制度出现时。他们既有权又有名，可以直接干预下层人员的行为和升降，并通过舆论为自己的行为找到解释；而初级管理员保持着50人左右的数量，他们主要来自高层的直接任命，有些人有一定名气，但更多的是无名的幕后管理者。事实上在Mop最出风头的莫过于所谓的“名人”，他们的共同特征就是与管理员有着这样那样的联系。

然而在Mop中的人际关系，是无法简单地用富人与穷人、管理者与被管理者来划分的。求助者与施与者、商人与顾客、“明星”与追星族、男性与女性……一切在现实生活中存在的人际关系都浓缩为文字，可以在Mop上寻找到踪迹。Mop如同把我们生存的空间抽象出来放在网上，让每个Mopper扮演着现实社会中自己的或者是梦想中的角色。

真实的虚拟社会

如果你经常出入各种主题论坛，来到Mop你就会发现讨论的气氛完全不同。你在现实生活中所能看到的所有现象，在这里都会有直接或者间接的体现。与各种专业化、主题化、个性化的论坛相区别，Mop直接折射出了一个完整而复杂的虚拟社会。

成名与炒作

“成名”与“炒作”这两个词在现实生活中通常都是成对出现，在Mop也不例外。通常想在一个BBS出名有两个途径，一是爱好钻研、钻营、钻牛角尖等一切和“钻”字有关的活动，逢帖就回、有水就灌，靠帖子的数量混个脸熟。但是以Mop同时在线数千人，新帖子几乎每秒钟都会出现的更新速度，显然没有人有这样的毅力。另一个则是发表原创文章一炮走红，但这需要作者文采斐然，实力不俗。若是在主题论坛，帖子质量高自然会引起网友的注意，但来Mop的人三教九流，再好的原创文章不欣赏的人也是占大多数。想要在Mop出名，

光文章写得好是不够的，要善于包装自己。何况在Mop数不胜数的那些无病呻吟的所谓“原创”的小资文章中，即使有个别优秀作品也会迅速被口水淹没。像《我的大学生活》这样的题目，八成不会引起Mopper的兴趣，若是换成《女生宿舍的故事》效果则完全不同。再通过连载的方式不断吊着大家的胃口，请些与自己熟识的名人帮忙吹捧，花上大把的MP把帖子浮起来，一篇“优秀”的原创文章就产生了。

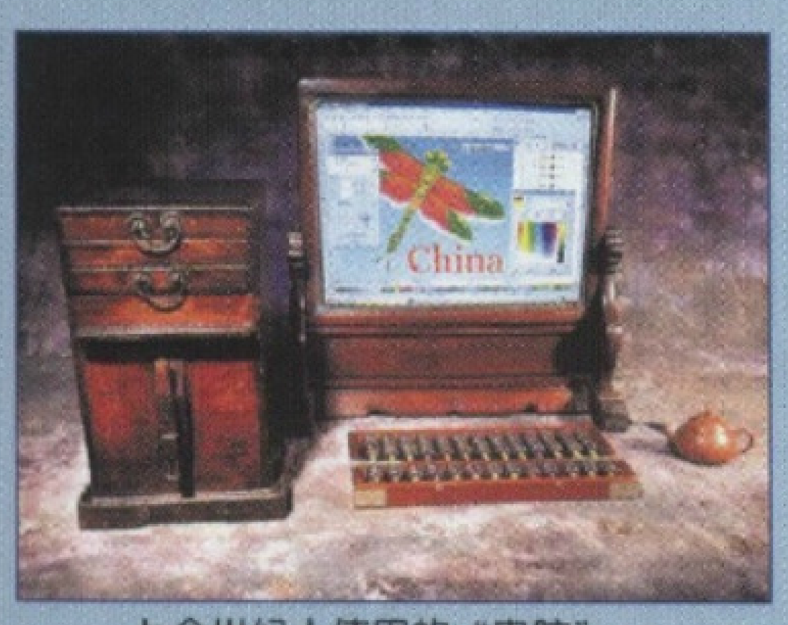
但这些都不是Mop最快的出名方式，如果你对自己的长相有自信，那么贴照片将是你迅速扬名立万的最好方法。记得Mop有位号称“智商145，有我聪明的没我漂亮，有我漂亮的没我聪明”的女性，一亮相就语惊四座。谁不想看看高智商的美女到底长什么样子呢？在Mop网友们的挑剔眼光下，能掩饰人缺陷的艺术照显然不能满足大家的要求，于是这位聪明的女士就把自己的生活照发了上来，当然没忘了用Photoshop稍加处理。有一部分Mop的“明星”就是这么产生的，当然他们也和生活中的“明星”一样拥有一群忠实的追星族。对于这些追星族来说，只要是这位“明星”的帖子，他们就会跟过去吹捧一番，甚至有的人全然不看帖子的内容。在Mop，追星族还有个特别的名字，叫做“亲卫队”。看看这些“明星”们帖子的回复，还真有几分F4演唱会的热闹气氛呢。

管理者与被管理者

论坛的管理员无疑对帖子掌握着生杀与夺的大权，但他们又是如何利用这种权利的呢？“互联网是一个开放的空间，互联网的精神是平等和共享。”与那些注册的时候需要提供详细的个人资料或者老会员推荐的



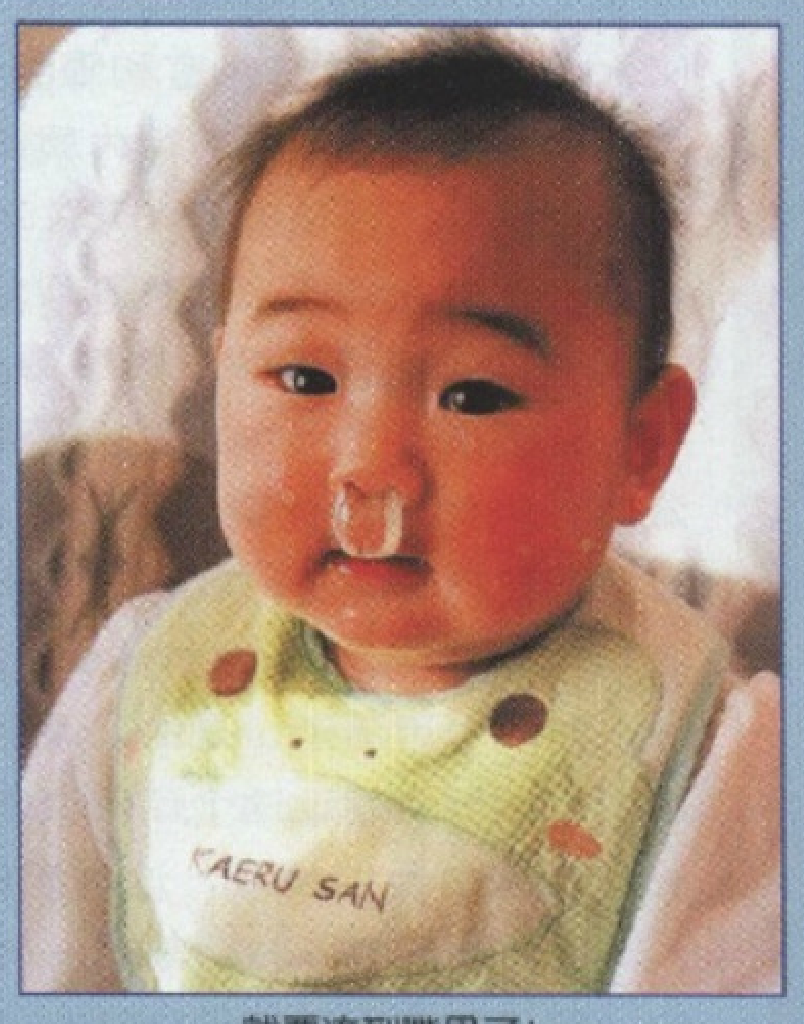
9·11的后遗症。



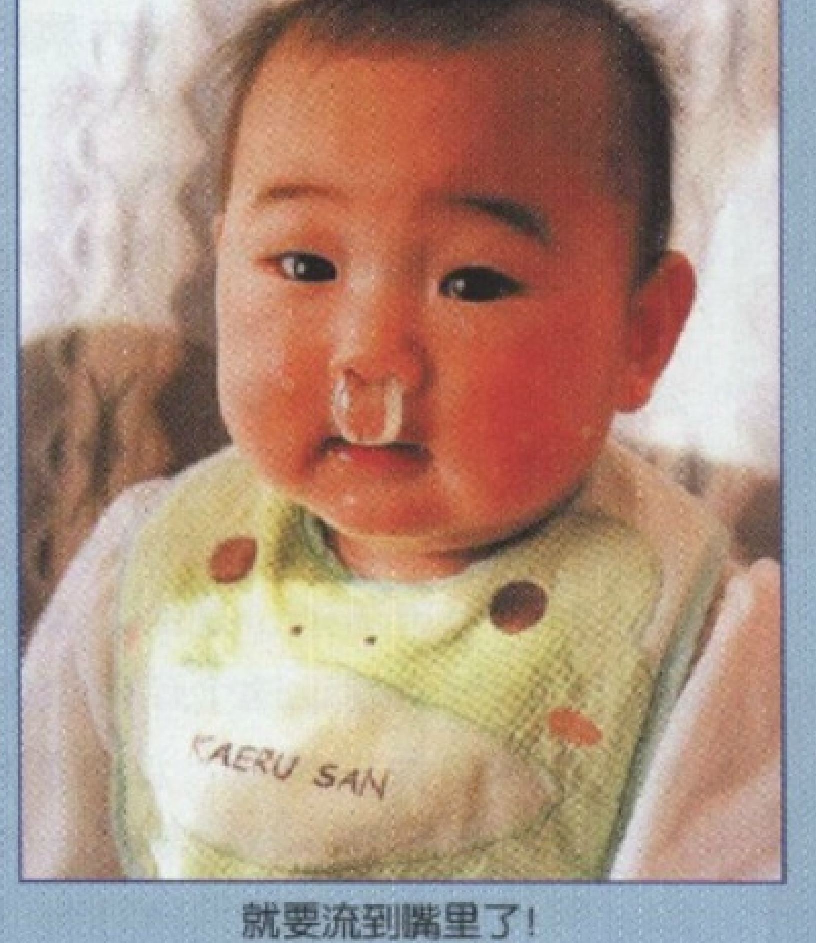
上个世纪人使用的“电脑”。



力拔山兮气盖世。



就要流到嘴里了！



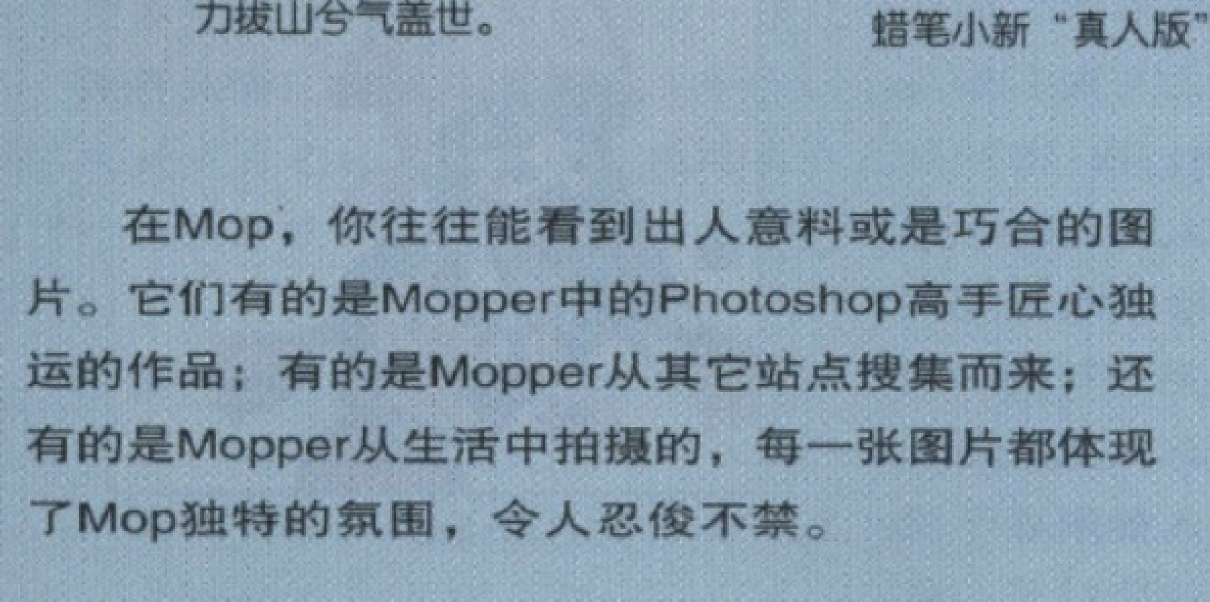
蜡笔小新“真人版”。



面对这样的警示牌该何去何从？



如此“翻译”让人啼笑皆非。



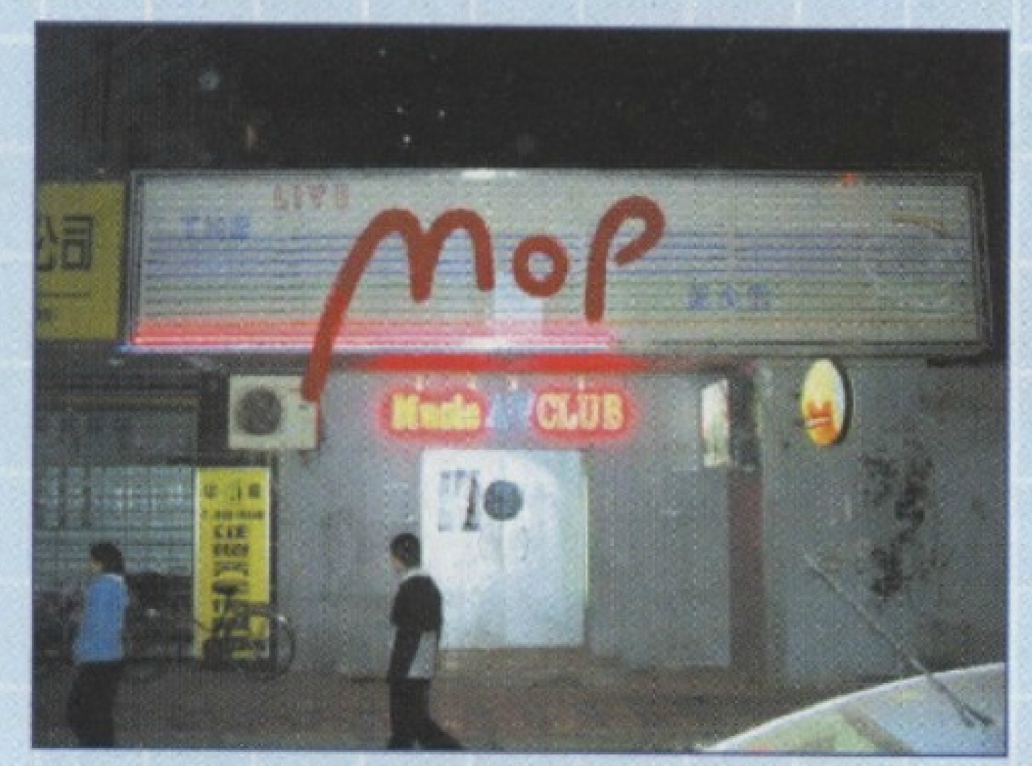
在Mop，你往往能看到出人意料或是巧合的图片。它们有的是Mopper中的Photoshop高手匠心独运的作品；有的是Mopper从其它站点搜集而来；还有的是Mopper从生活中拍摄的，每一张图片都体现了Mop独特的氛围，令人忍俊不禁。



请注意狙击手的表情。



Mopper聚会自制的宣传画。



Mopper开设的酒吧。



北京推行自选车牌照办法后，某车主的自选车牌号：京A MOP·874。

私人论坛相比，看上去Mop似乎真的实现了“自由人的自由联合”。无数网友来Mop的目的，就是实现自己在虚拟空间的“平等”或“民主”。然而这只是一个谎言，任何BBS从一开始就不是所谓的“自由国度”，商业网站如此，个人网站如此，Mop也不例外。

管理者与被管理者的矛盾，在前些日子的“张曼玉照片”事件中终于激化到了顶点。一位网友把一张张曼玉的照片贴在Mop上给大家欣赏，有喜欢的，有不喜欢的，大家闲极无聊说上两句，本也没什么特别。但这时突然有个Mopper站出来，把张曼玉狠狠地批驳了一顿。且不说她隐藏在背后的“张曼玉没我漂亮”的潜台词，在她的言论中“你们中国人都是跟风的”云云，激起了广大Mopper的公愤。一时帖子里口诛笔伐潮涌而至，这位Mopper也成了千夫所指。在论坛吵架通常是管理者所不愿意看到的，所以这帖子被管理员删除也没什么稀奇。但奇怪的是一天之后，帖子中所有指责这位Mopper的回复都不见了，唯独这位Mopper仍然趾高气扬。原来她乃是与管理员关系甚好的名人，背地里让管理员把与她唱反调的回复暗中删除了，而那些指责她的Mopper，也纷纷被禁言和限制。忍无可忍的Mopper想向管理员讨个说法或者发帖对管理员的行为质疑，然而这些帖子也迅速被删除了。事情发展到这里已经和某个人无关了，更多的帖子涌现在Mop上，矛头直指部分管理员，这让记者有了几分当年“榕树下”论坛“生命宣言”或新浪读书沙龙斑竹任命时的感觉。

当然，最终网站的高级管理员迫于压力，站出来给了个所谓的“说法”，来刻意淡化事件的影响，轻描淡写、避重就轻地把事件一带而过。而这样的帖子，就再没有出现在大家的视线中。一位因该事件和记者相识的老Mopper这样告诉记者：“记得鲁迅在《纪念刘和珍君》里说，时间永远流逝，是的，庸俗总要代替激情。我不痛心官方的态度，因为既然他们想让这个论坛变得庸俗，既然他们想让这个论坛的灵魂死去，那就由他们去吧，这本来就是他们开设的论坛。”

任何冲突的双方，总有一方处于统治地位而另一方则处于被统治地位。前者致力于维护他所拥有的这种权威，而后者则试图改变这种权利被剥夺的状况，这种冲突体现在Mop上就是管理员管理权力的问题。任何一个论坛都需要有人来维护秩序，管理员除了要负责删除水帖之类鸡毛蒜皮的小事，更重要的是筛选精品，确保论坛话题方向，联络论坛成员感情。然而管理员的权限一旦直接触及到普通网民说话的权力，就会直接引发网民的争议。利奥塔在《后现代状态：关于知识状况的报告》中曾说过：“说话就是斗争，语言行为属于一种普遍的竞技”。而Mop这个被想象为众生平等的地方，也同样是角逐说话权力的竞技场。

“我也许不同意你的观点，但我誓死捍卫你说话的权利。”这次事件留给Mop后来者的，唯有这句话而已。

时尚与跟风

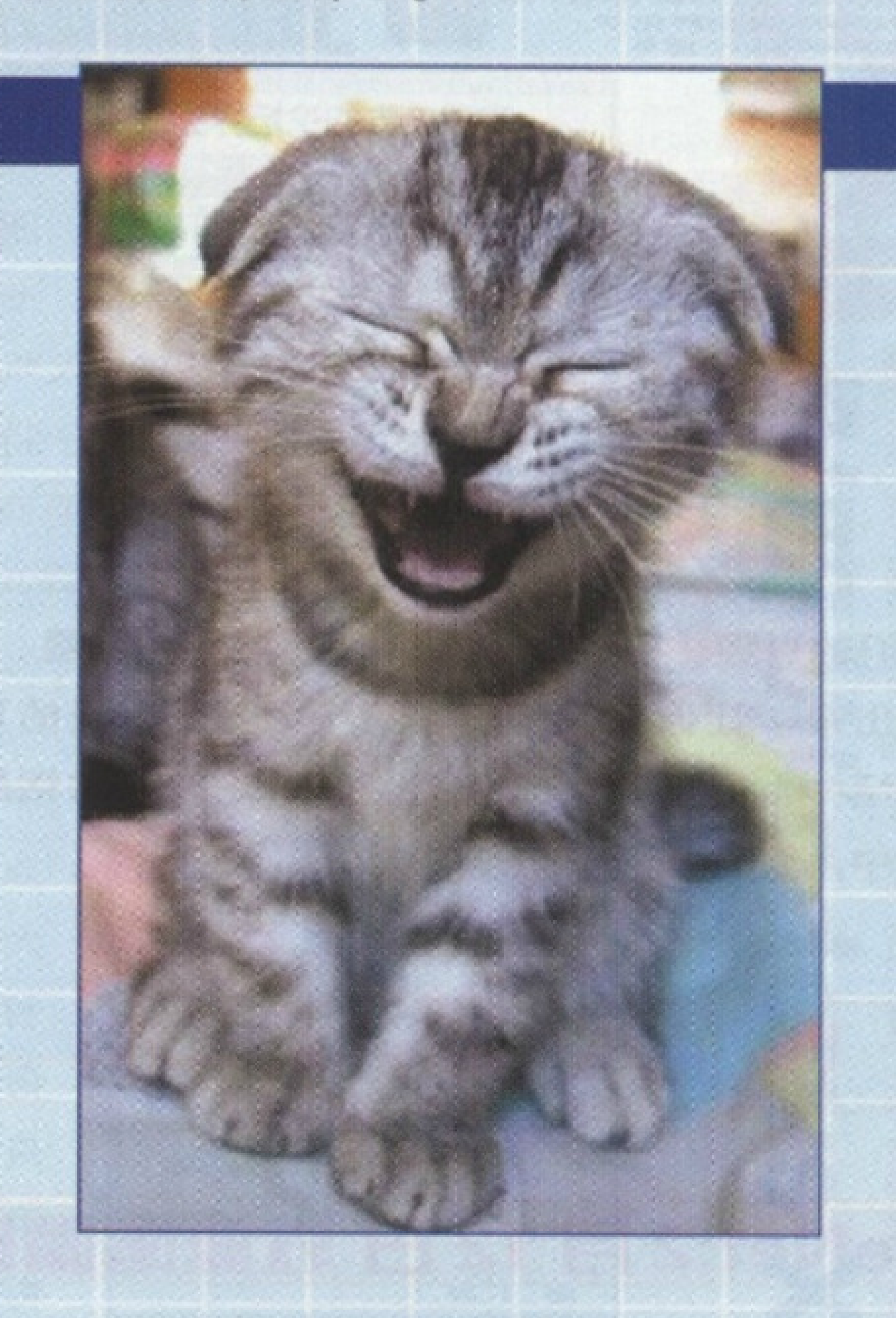
Mop为回复帖子的人提供了多种GIF小动画，用来表达回帖人的表情。有个女孩用一把扫帚扇另一个人耳光的图片，在所有GIF中排名874号，简称“874”，表示对别人的意见不同意或者气愤。由于这个GIF看上去着实颇为解气，也就成了Mop最常用的GIF之一。一时之间你“874”我，我“874”你，打得不亦乐乎。随着Mop的发展，新人越来越多。有些新人对Mop了解不够，就会把一些其它论坛的帖子转过来，觉得自己发现了新大陆，其实这些帖子早就有手疾眼快的老Mopper转贴过了。于是这些发“老帖”的人就会被说成“老”，或者被称作“火星人”。事实上Mop的用户这么多，再老的帖子没看过的也属多数，但只要有一个人进来说老，剩下的人如果表示没看过，岂不显得自己粗陋浅薄、不经世事？于是即使从没看过这个帖子，也


“874”

要跟着前面的人说上一句"回火星去吧！"来显示自己的高品位。只要不是原创的帖子，即使是1个小时以前的新闻放在Mop上，转帖的人也一定会被说成是火星人，Mop的跟风气氛可见一斑。

少量人使用的新兴事物叫做时尚，用的人多了就成了跟风。正如古谚所说的，第1个用花比喻美人的是天才，第3个用花比喻美人的就成了傻子。《激情燃烧的岁月》大受好评，就紧跟着拍《军歌嘹亮的年代》；《哈利·波特》成为畅销书，就立刻有人写《魔法学校》；今年清华的MBA录取480人，却有4482人报考，90%考生成了跟风报考的牺牲品，很多人甚至连复试的资格都没取得。在Mop里也是如此，有趣的东西到了这里几天就会变得乏味。Mop之所以这么引人注目，就因为它表现的一般论坛所不具有的创意，许多Mopper来这里寻找的无非是另类和新鲜。但是创意是一次性的，如果描摹抄袭，那么这个"创意"也就不再具有生命了。

Mop的商业化



在这个商品经济的社会中，任何事物一旦能吸引更多人的眼球或者与实际的利益沾边，那么它最终的结果一定是走向商业化。随着Mop注册人数的不断增多，Mop的拥有者当然不能看着"用户群"这个潜在的资源白白浪费。Mop最初是从一个游戏论坛发展而来，所以Mop商业化的方向也以游戏为主。目前包括晶合时代、目标软件、网星科技、新浪网、网易等多家游戏公司或门户网站，都与Mop建立了广告合作关系。作为一个私人论坛，可见Mop的影响力已经不再仅仅限于"民间"这个区域了。

个人网站凭借广告收入以及自己的业务发展，往往能产生很好的经济效益。像Mop这样的个人网站能够自己做出独特的内容和风格，这与大投入的商业网站靠剪切发家形成了鲜明的对比，也许这些才是Mop现实中的价值。更重要的是Mop作为个人网站的一种精神价值，一种只有了解网络、了解个人网站、了解Mop的人才能真正明白的价值所在。但随

编辑谈"我们为什么要上Mop？"

生铁： Mop也和现实社会一样，有各种污七八糟的东西。但是最吸引我的还是因为它的"异乡感"。特别是看到一些图片贴时，感觉到和自己生活氛围完全不同的人们在一起聊天，那种感觉真的很好。

寂静的冰河： Mop是一个年轻的团体，有年轻人特有的活力和真诚，当然也有特有的嚣张和虚荣。我沉浸在里面，提醒我自己我已经不再年轻，不过也没有老去。如果我什么时候无法接受Mop了，那么也许我就应该退休了。

fly： 我爱BT，我上mop。

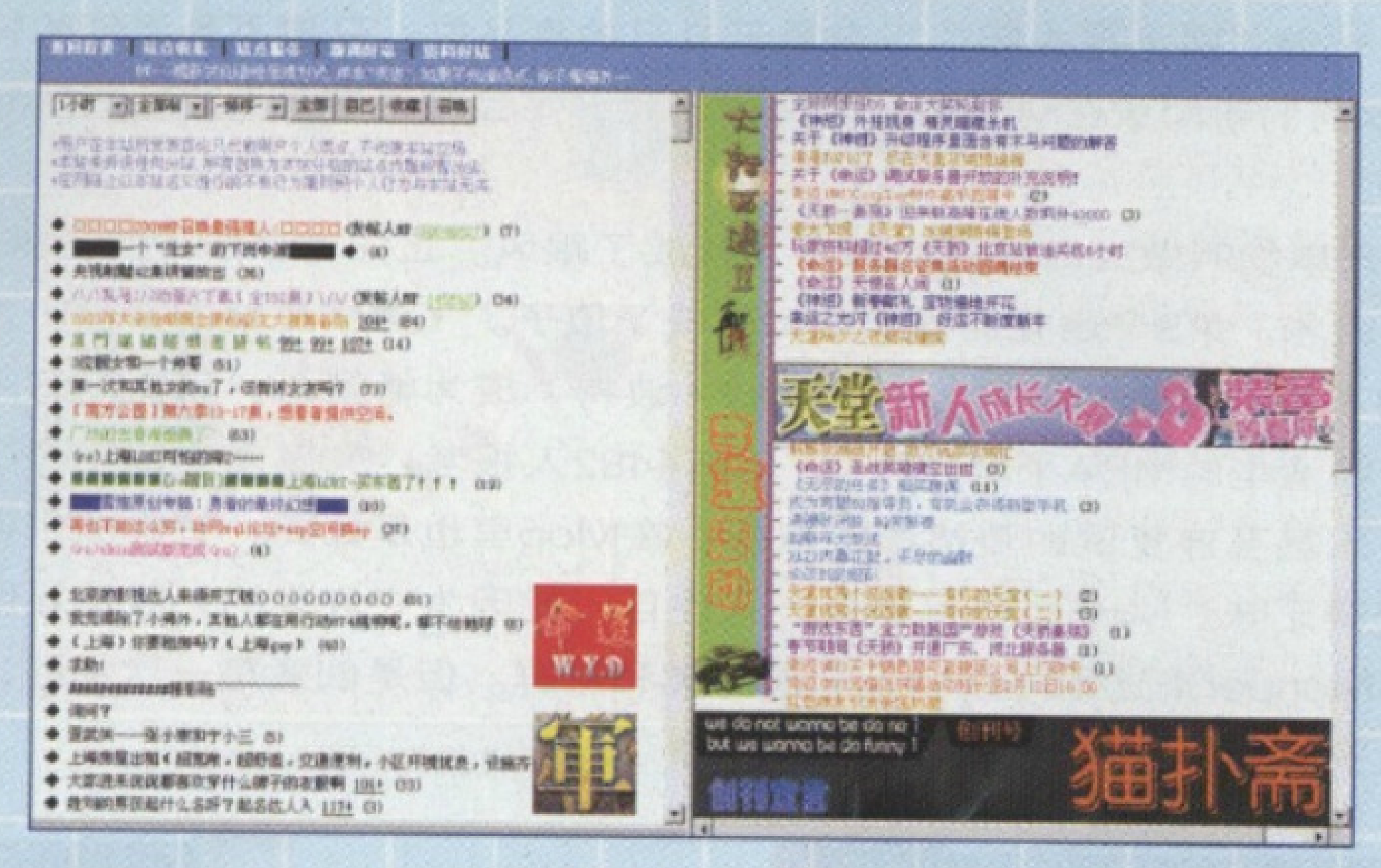
Cross： 我不爱BT，我也上MOP，看别人BT。

suki： MOP像海蜇，有美丽舞动的一刻，也有喷射毒液的时候。

古留根尾·我我神： 这个地方就好象一个臭气熏天的垃圾堆，而我这个乞丐之所以在里面乱拨拉，无非是因为我知道指不定什么时候里面能翻出一盘还没动过的小羊排。

美丽人僧： 作为一个接近三年的Mopper已经没了当初的冲动，但是那种被融化、被曝过去的感觉却没有消失。这里不敢说有自己的文化，但是绝对有自己的氛围和精神，很多人把这里当作寄托。它让你感觉到自己还很年轻、自己的思维还很活跃、自己还有幽默气质……BT——跳跃式创造性思维方式，并非"变态"，如果不知道这点，你不懂猫扑！

田震： 在现实生活中，人与人之间的距离使得交流的层面、玩笑的话语是有限度的，而网络的出现则把这种距离迅速拉近，MOP论坛更是把这种人与人之间的玩笑与调侃发挥到了极限，反而成了多数人认同的幽默。MOP有别与其他论坛的最大特点是话题的"参与完成性"，也就是说，所有的回帖加之原始帖才构成一个完整的主题架构，可博工作繁忙之余的人们上网一笑。



塞满广告的论坛界面。

着广告的日益增多，登录Mop时几乎屏幕上任何空白的地方都充满了广告，有些甚至已经影响到了正常的浏览。而Mop的成员愈发低龄化，Mop建站时那些极富创意的贴子已经越来越少，更多的人上来转贴、灌水、发一些内容空洞乏味的贴子，帖子的质量早已不具有当年Mop建站时的风采。对建站者来说，在经济的诱惑与压力下，保留住个性恐怕也是心有余而力不足了吧。

事实上Mop与其它个人网站一样，在建立之初都希望更多的人来访问。当Mop访问量不够大的时候，它也就没什么商业价值可言。在成为高访问量的知名站点之前，制作、维护、管理是件极其艰难的事情，所以为了可持续发展选择商业化道路，以获得资金的支持几乎是个人网站发展的唯一模式。然而，商业化不能成为个人网站原有特色的终结。当前的大论坛普遍存在着一个严重问题：究竟是扩大人气重要还是保持风格或良好的氛围重要？Mop最大的价值就是它的特色所吸引的高访问量，没有了特色就会失去高访问量的优势，商业价值也就无从谈起了。为了短期的效益而让整个论坛失去了原有的特色，这恐怕是每个喜欢Mop的人都不愿意看到的。

人们的兴趣、交流的需要、情感需要、追星、时尚……在现实生活中的一切，都或扭曲，或夸张，或隐晦地在Mop里折射出来，让你体会到其它论坛中无法感受的真实。在Mop里，你也许会觉得上面林林总总的现象似曾相识。在一般的论坛中，你与他人交流观点，讨论共同的话题，而当你登录Mop，你会发现——自己已经身处于网络边缘的虚拟社会之中。 P

媒体文摘

eNet:2月12日 软驱唱响最后挽歌



2月6日，戴尔宣布从本月起在部分高端台式机产品上将不再配备软驱，并将逐渐推广到所有台式机产品系列。尽管它不是全球第一家从PC上取消软驱的生产商，但以其在全球PC界龙头老大的地位来看，戴尔的此举可谓是影响深远。现在，对软驱来说，无论你喜欢称它为软盘，还是喜欢称之为软驱都已经无关紧要了，因为它已经成为了一个即将被淘汰的产品，在不久的将来就要和我们正式说再见了。世界上第一个5.25英寸的软驱，是1976年的时候由Shugart Associates公司为IBM的大型机研发的。后来才用在IBM早期的PC中。1980年，索尼公司推出了3.5英寸的磁盘。到90年代初时，3.5英寸、1.44MB的软盘才正式成为用于PC的标准的数据传输方式。随着存储技术的发展，在上一个世纪末期的时候软驱就已经被判定了死刑。但到现在储存量只有1.44MB的软盘仍然能够活下来，这已经算得上是一个奇迹了。

Chinabyte：2月11日 盛大官司“危”中有“机” 还是输掉为好?



羊年除夕。开发《传奇》的韩国Actoz公司宣布，与中国盛大的合作终止。盛大愤起反击。一时间，网络游戏业山雨欲来。有业界人士分析说，这场官司的结局无非是胜负和三种，无论那种结局，盛大都无法回避由此而带来的挑战。如果官司打赢，盛大得以继续代理传奇，它就必须找到更好的方法调整好与开发商的合作关系；如果官司是个和局，盛大也必须寻找出一种创造性的新方式，从根本上解决从开发商手中获得产品的独立经营和升级换代问题；如果是败局，盛大更要尽快找到“传奇”的替代产品，稳定和提高公司的收入水平。总之，盛大面临的挑战是严峻的。

高手过招 使用Windows XP组策略修改系统配置

■重庆 罗应中

组策略是管理员为计算机和用户定义的，用来控制应用程序、系统设置和管理模板的一种机制。通俗一点说，是介于控制面板和注册表之间的一种修改系统、设置程序的工具。微软自Windows NT 4.0开始便采用了组策略这一机制，经过Windows 2000发展到Windows XP已相当完善。利用组策略可以修改Windows的桌面、开始菜单、登录方式、组件、网络及IE浏览器等许多设置。

平时像一些常用的系统、外观、网络设置等我们可通过控制面板修改，但大家对此肯定都有不满意，因为通过控制面板能修改的东西太少；水平稍高点的用户进而使用修改注册表的方法来设置，但注册表涉及内容又太多，修改起来也不方便。组策略正好介于二者之间，涉及的内容比控制面板中的多，安全性和控制面板一样非常高，而条理性、可操作性则比注册表强。

本文主要介绍Windows XP Professional本地组策略的应用。本地计算机组策略主要可进行两个方面的配置：计算机配置和用户配置。其下所有设置项的配置都将保存到注册表的相关项目中。其中计算机配置保存到注册表的HKEY_LOCAL_MACHINE子树中，用户配置保存到HKEY_CURRENT_USER。

一、访问组策略

有两种方法可以访问组策略：一是通过gpedit.msc命令直接进入组策略窗口；二是打开控制台，将组策略添加进去。

1. 输入gpedit.msc命令访问

选择“开始”→“运行”，在弹出窗口中输入“gpedit.msc”，回车后进入组策略窗口（图1）。组策略窗口的结构和资源管理器相似，左边是树型目录结构，由“计算机配置”、“用户配置”两大节点组成。这两个节点下分别都有“软件设置”、“Windows设置”和“管理模板”三个节点，节点下面还有更多的节点和设置。此时点击右边窗口中的节点或设置，便会出现关于此节点或设置的适用平台和作用描述。“计算机配置”、“用户配置”两大节点下的子节点和设置有很多是相同的，那么我们该改哪一处？“计算机配置”节点中的设置应用到整个计算机策略，在此处修改后的设置将应用到计算机中的所有用户。“用户配置”节点中的设置一般只应用到当前用户，如果你用别的用户名登录计算机，设置就不会管用了。但一般情况下建议在“用户配置”节点下修改，本文也将主要讲解“用户配置”节点的各项设置的修改，附带讲解“计算机配置”节点下的一些设置。其中“管理模板”设置最多、应用最广，因此也是本文的重中之重。

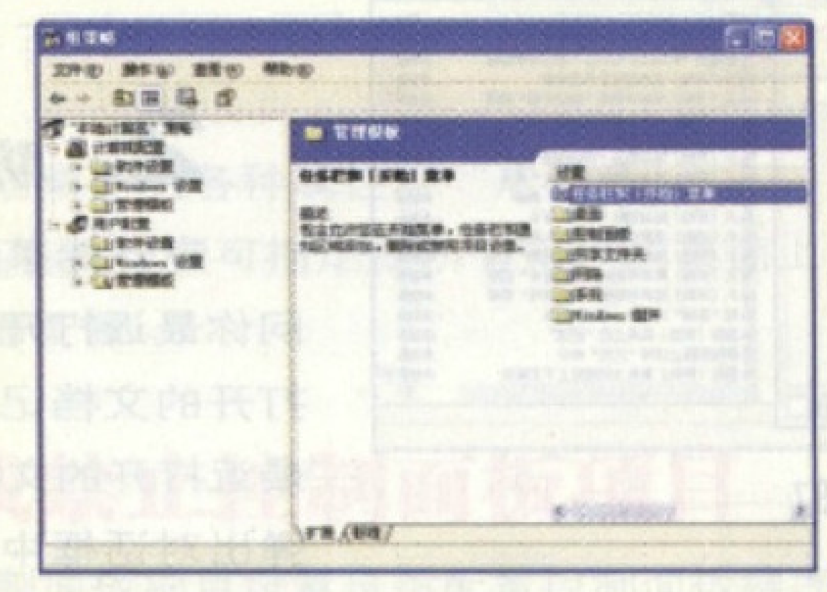

图1

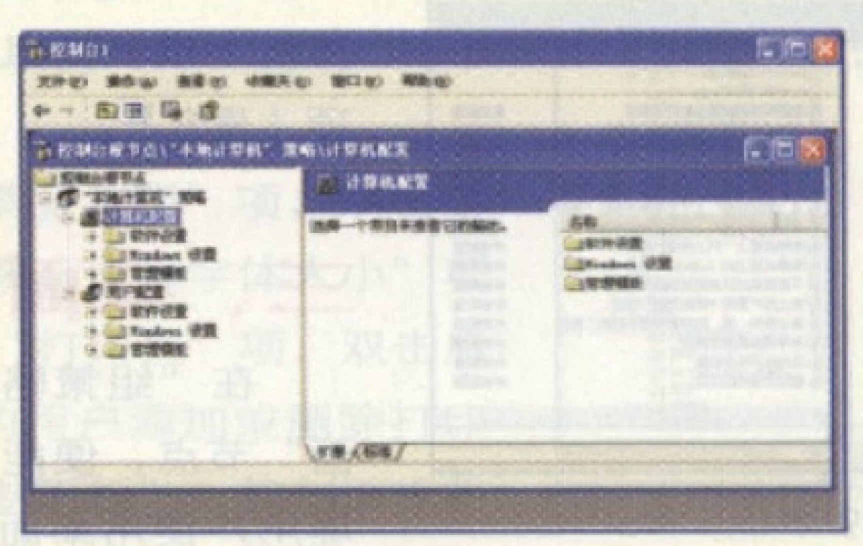

图2

2. 通过控制台访问组策略

单击“开始”→“运行”，输入“mmc”，回车后进入控制台窗口。单击控制台窗口的“文件”→“添加/删除管理单元”，在弹出窗口单击“添加”（图2），之后选择“组策略”并单击“添加”（图3），在下一步的“选择组策略对象”对话框中选择对象。由于我们组策略对象就是“本地计算机”，因此不用更改，如果是网络上的另一台计算机，那么单击“浏览”选择此计算机即可。另外，如果你希望保存组策略控制台，并希望能够选择通过命令行在控制台中打开组策略对象，请选中“当从命令行开始时，允许更改‘组策略管理单元’的焦点”复选框（图4）。最后添加进来的组策略如图5所示。


图3


图4


图5

二、任务栏和“开始”菜单项目设置

本节点允许你为开始菜单、任务栏和通知区域添加、删除或禁用某一功能项目。依次展开“用户配置”→“管理模板”→“任务栏和‘开始’菜单”，在右边窗口便能看到“任务栏和‘开始’菜单”节点下的具体设置，其状态都处在“未被配置”（图6）。

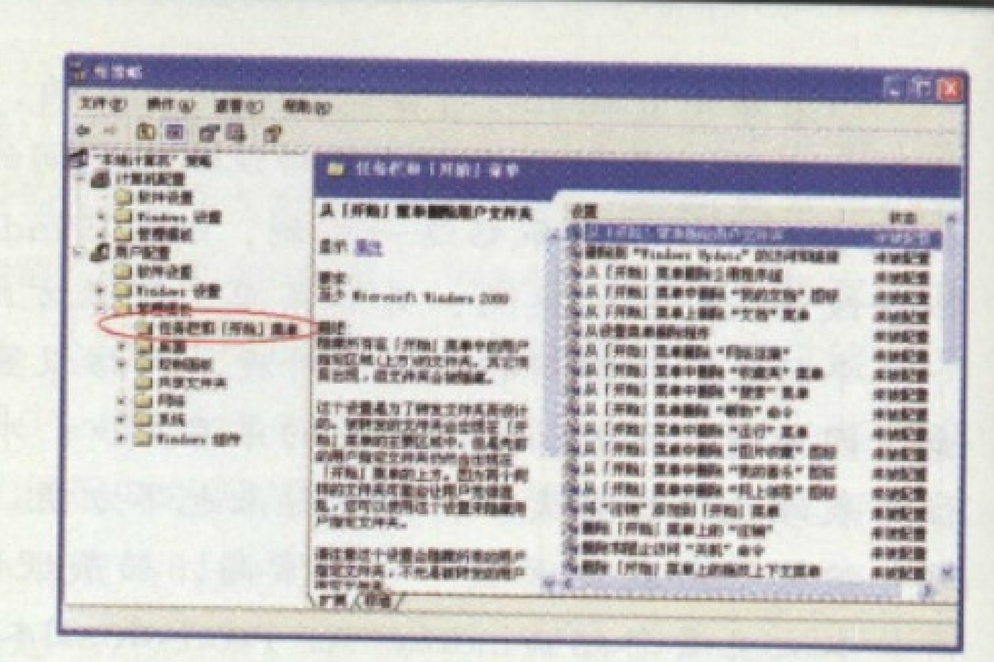


图6

1. 给“开始”菜单减肥

Windows XP的“开始”菜单的菜单项很多，可通过组策略将不需要的删除掉。以删除开始菜单中的“我的文档”图标为例看看其具体操作方法：在右边窗口中双击“从‘开始’菜单上删除‘我的文档’图标”项，在弹出对话框的“设置”标签中点选“已启用”，然后单击“确定”（图7），这样在“开始”菜单中“我的文档”图标将会隐藏。

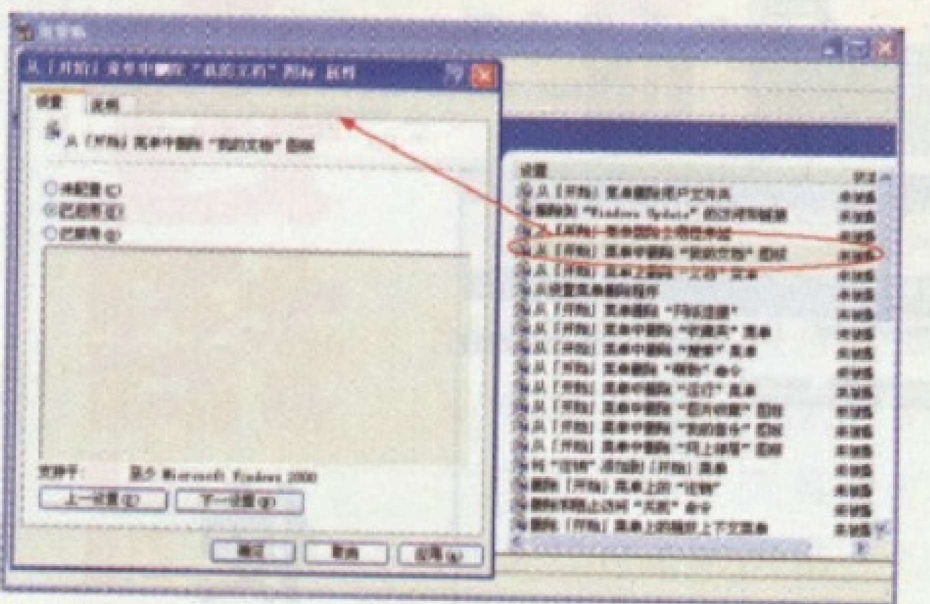


图7

2. 防止隐私泄漏

在开始菜单中有一个“我最近的文档”菜单项，别人可通过此菜单访问你最近打开的文档，为安全起见，可删除此菜单项，并设置不保存最近打开的文档记录。双击“不要保留最近打开文档的记录”、“退出时清除最近打开的文档记录”、“从‘开始’菜单上删除‘文档’菜单”3项，在弹出对话框中点选“已启动”并确定即可。

3. 禁止随意修改任务栏和“开始”菜单

为保护自己好不容易设置好的任务栏和“开始”菜单，可双击启用下列各设置。

“阻止更改‘任务栏和‘开始’菜单’设置”：即从“开始”菜单的“设置”菜单项中删除“任务栏和‘开始’菜单”项目，这个设置也可阻止用户打开“任务栏属性”对话框。“阻止访问任务栏的上下文菜单”（上下文菜单即单击右键弹出的快捷菜单）：当鼠标右键单击任务栏及任务栏上项目时隐藏菜单，例如“开始”按钮、时钟和任务栏按钮，但不能禁止用户在其他地方更改。“锁定任务栏”：启用此设置，可阻止用户移动任务栏或调整任务栏的大小，但自动隐藏和其他任务栏选项仍然在“任务栏属性”中可用。

4. 去掉Windows XP“开始”菜单中的图形化设置

Windows XP的“开始”菜单增添了许多图形化设置，其实可在组策略中将这些功能关闭。

“关闭个性化菜单”：Windows XP会自动将最近使用的菜单项移动到开始菜单项部，并且隐藏最近没有使用的菜单项，以此实现个性化菜单，启用此设置将关闭个性化菜单。“强制典型菜单”：启用此设置，开始菜单就以Windows 2000样式显示典型的开始菜单，并且显示标准桌面图标。

图8

5. 禁止“注销”和“关机”

进行三维动画设计和视频处理的朋友经常会为导出一个大型动画、视频文件而花几个小时，这时如果有人重新启动电脑或注销用户，那么前面所做的工作就会白白浪费，因此有必要禁止“开始”菜单中的“注销”、“关机”菜单项。你只需双击启用“删除‘开始’菜单上的‘注销’”和“删除和阻止访问‘关机’命令”两项即可。后一设置不仅将从“开始”菜单中删除“关闭计算机”项，而且还会禁用“Windows任务管理器”对话框中的“关机”选项（图8）。

图9

三、桌面项目设置

在“组策略”的左窗口依次展开“用户配置”→“管理模板”→“桌面”节点，便能看到有关桌面的所有设置（图9）。此节点主要作用在于管理用户使用桌面的权利和隐藏桌面图标。

1. 隐藏不必要的桌面图标

桌面上的一些快捷方式我们可以轻而易举地删除，但要删除“我的电脑”、“回收站”、“网上邻居”等默认图标，就需要依靠“组策略”了。例如要删除“我的文档”，只需在“删除桌面上的‘我的文档’图标”一项中设置即可。

2. 禁止对桌面的改动

利用组策略可达到禁止别人改动桌面某些设置的目的。“禁止用户更改‘我的文档’路径”项可防止用户更改“我的文档”文件夹的路径。“禁止添加、拖、放和关闭任务栏的工具栏”项可阻止用户从桌面上添加或删除任务栏。双击启用“退出时不保存设置”后，用户将不能保存对桌面的更改。最后，双击启用“隐藏和禁用桌面上的所有项目”设置项，将从桌面上删除图标、快捷方式以及其他默认的和用户定义的所有项目，连桌面右键菜单都将被禁止。

图10

3. 启用或禁止活动桌面

利用“Active Desktop”项，可根据自己的需要设置活动桌面的各种属性。“启用活动桌面”项可启用活动桌面并防止用户禁用它。“活动桌面墙纸”项可指定在所有用户的桌面上显示的桌面墙纸（图10）。而启用“不允许更改”项便可防止用户更改活动桌面配置。

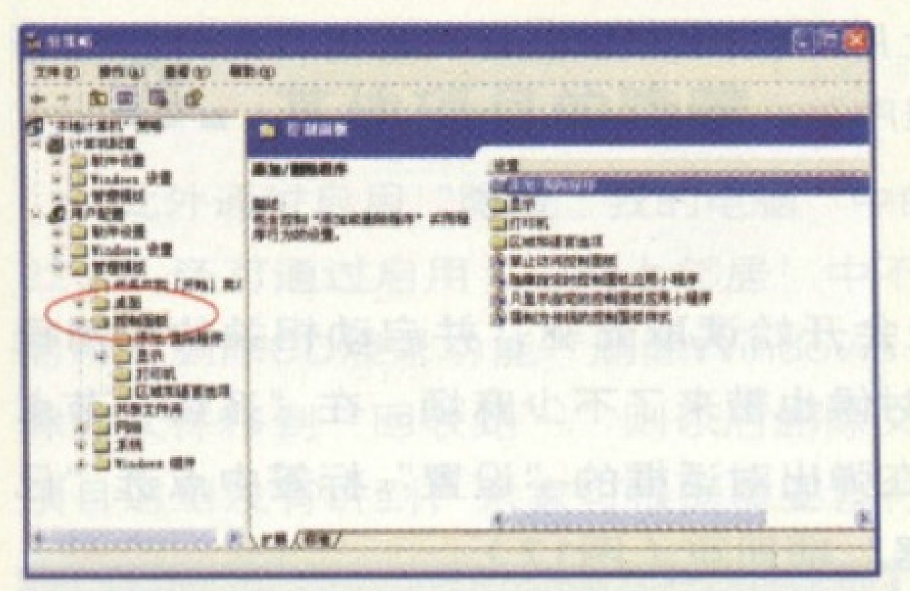


图11

四、隐藏或禁止控制面板项目

这里讲到的控制面板项目设置是指配置控制面板程序的各项设置，主要用于隐藏或禁止控制面板项目。在组策略左边窗口依次展开“用户配置”→“管理模板”→“控制面板”项，便可看到“控制面板”节点下面的所有设置和子节点（图11）。

1. 隐藏或禁止“添加/删除程序”项

展开“添加/删除程序”项：双击启用“删除‘添加/删除程序’程序”设置项后，控制面板中的“添加/删除程序”项将被删除。此外在“添加或删除程序”对话框中共有3个页面：“更改或删除程序”、“添加新程序”以及“添加/删除Windows组件”；而当你进入“添加新程序”页面时，会发现有3个选项：“从CD-ROM或软盘添加程序”、“从Microsoft添加程序”以及“从网络中添加程序”（图12），如果你想这些具体页面或选项隐藏，可直接在组策略“添加/删除程序”项中将相应隐藏功能启用。

图12

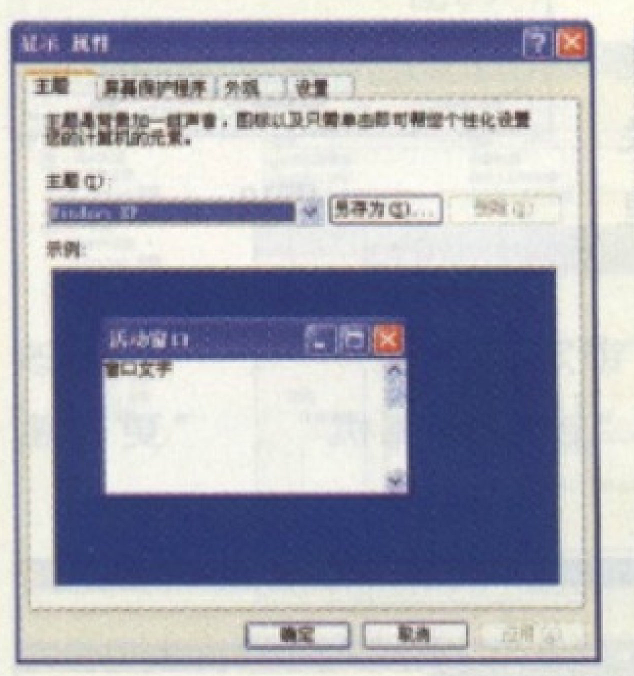


图13

图14

2. 隐藏或禁止“显示”项

展开“显示”项，发现这一项和上一项一样，可隐藏“显示属性”对话框中的选项卡。这里就不细讲了，例如双击启用“隐藏‘桌面’选项卡”后，“显示窗口”中将不再出现“桌面”项（图13）。此外，在这里用户还可启用“删除控制面板中的‘显示’”，这样在控制面板中双击打开“显示”项时，就会弹出一个对话框提示你：系统管理员禁止使用“显示”控制面板（图14）。

3. 其他

依次展开“显示”→“桌面主题”项，双击启用“删除主题选项”、“阻止选择窗口和按钮式样”、“禁止选择字体大小”项后，可阻止他人更改主题、窗口和按钮式样、字体。展开“打印机”项，双击启用“阻止添加打印机”或“阻止删除打印机”可防止别的用户添加或删除打印机。最后，直接在“控制面板”一项下启用“禁止访问控制面板”，控制面板将无法启动。

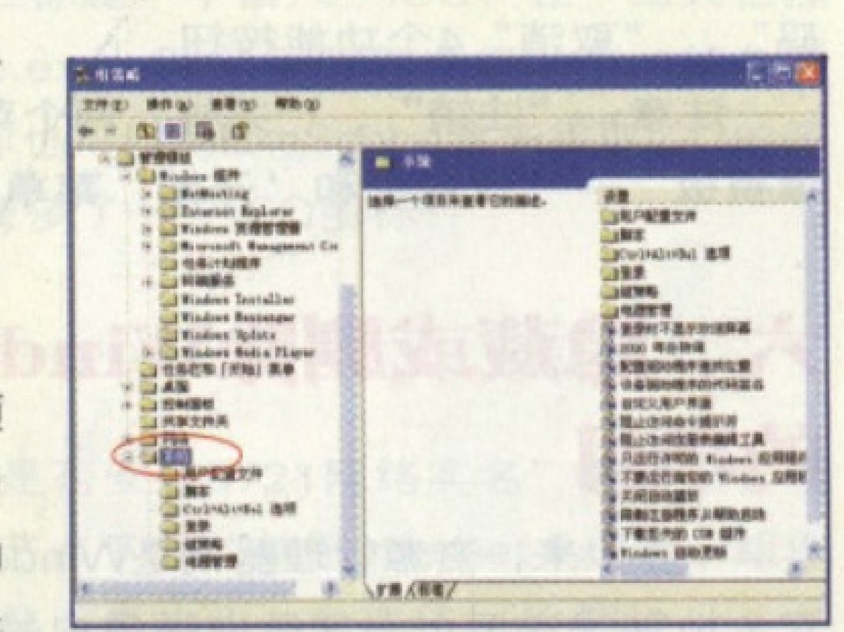


图15

五、系统项目设置

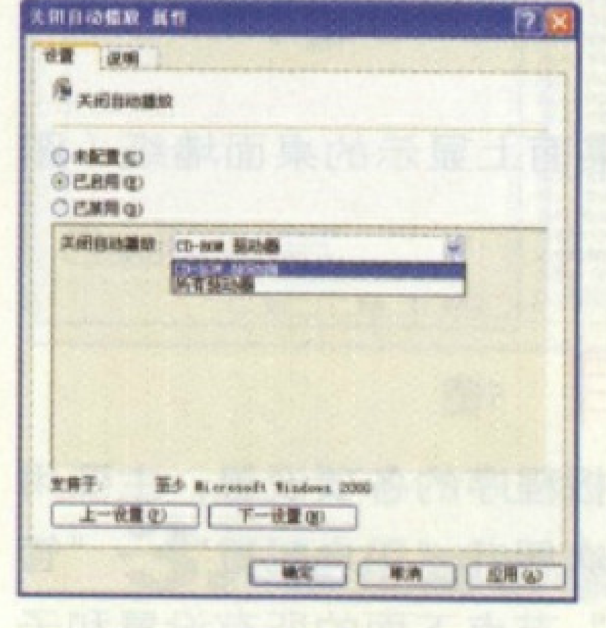
这一项在“用户配置”→“管理模板”→“系统”中设置（图15）。组策略中对系统的设置涉及到登录、电源管理、组策略、脚本等很多项目，下面把和我们联系紧密的部分清理出来分类列举如下：

图16

1. 登录时不显示欢迎屏幕界面

Windows 2000和Windows XP系统登录时默认情况下都有欢迎屏幕，虽然漂亮但也麻烦且延长登录时间，通过组策略便可将其除去。双击启用“系统”节点下的“登录时不显示欢迎屏幕”，则每次用户登录时欢迎屏幕将隐藏。

2. 禁用注册表编辑器


图17

为防止他人修改注册表，可在组策略中禁止访问注册表编辑器。双击启用“系统”节点下的“阻止访问注册表编辑器”项后，用户试图启动注册表编辑器时，系统将提示：注册编辑已被管理员停用（图16）。另外，如果你的注册表编辑器被锁死，也可双击此设置，在弹出对话框的“设置”标签中点选“未被配置”项，这样你的注册表便解锁了。如果要防止用户使用其他注册表编辑工具打开注册表，请双击启用“只运行许可的Windows应用程序”。

3. 关闭系统自动播放功能

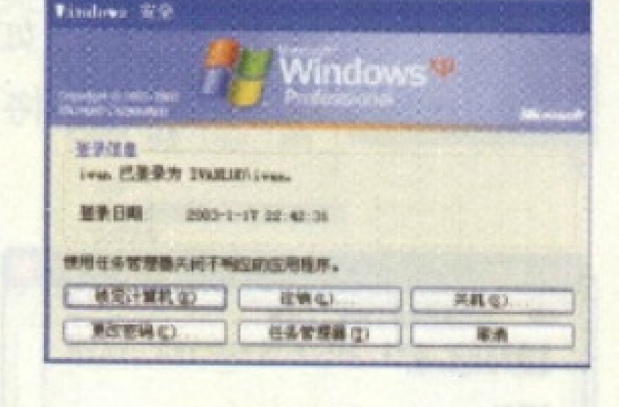
一旦你将光盘插入光驱中，Windows XP就会开始读取光驱，并启动相关的应用程序。这样虽然给我们的工作带来了便利，在某些时候也带来了不少麻烦。在“系统”节点下有一项为“关闭自动播放”设置项，双击其并在弹出对话框的“设置”标签中点选“已启用”，在“关闭自动播放”框中选择“CD-ROM启动器”或“所有驱动器”项即可（图17）。

注意：此设置不阻止自动播放音乐CD。

4. 关闭Windows自动更新

每当用户连接到Internet，Windows XP就会搜索用户计算机上的可用更新，根据配置的具体情况，在下载的组件准备好安装时或在下载之前，给用户以提示。如果你不喜欢比尔老大这种自作主张的态度，可通过组策略关闭这一功能。只须双击“系统”节点下的“Windows自动更新”设置项，在弹出来的对话框中点选“已禁用”并确定即可。

5. Ctrl+Alt+Del选项


图18

若Windows XP用户已取消“使用欢迎屏幕”项，若同时按下“Ctrl+Alt+Del”键，便会弹出一个“Windows安全”对话框，此对话框中有“锁定计算机”、“注销”、“关机”、“更改密码”、“任务管理器”、“取消”6个功能按钮（图18）。大家都知道这里的每个按钮对系统都起着关键的作用。为了阻止别人操作，可通过组策略屏蔽这些按钮。

找到“系统”下的“Ctrl+Alt+Del选项”，双击启用“删除任务管理器”、“删除‘锁定计算机’”、“删除改变密码”、“删除注销”项便能屏蔽掉“Windows安全”对话框的“任务管理器”、“锁定计算机”、“更改密码”、“取消”4个功能按钮。

注意：“注销”、“关机”两个菜单项的屏蔽，在“用户配置”→“管理模板”→“任务栏和‘开始’菜单”节点下。

六、隐藏或删除Windows XP资源管理器中的项目

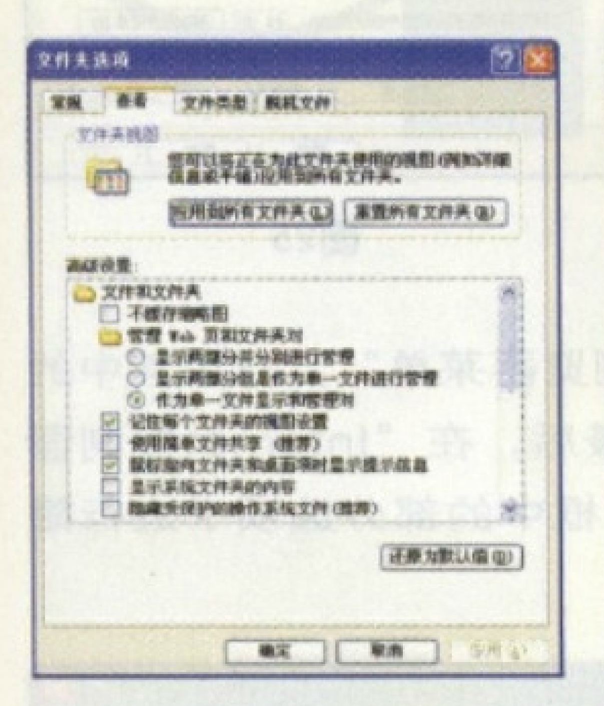
一直以来，资源管理器就是Windows系统中最重要的工具，如何高效、安全地管理资源也一直是电脑用户的不懈追求。依次展开“用户配置”→“管理模板”→“Windows组件”→“Windows资源管理器”项，可以看

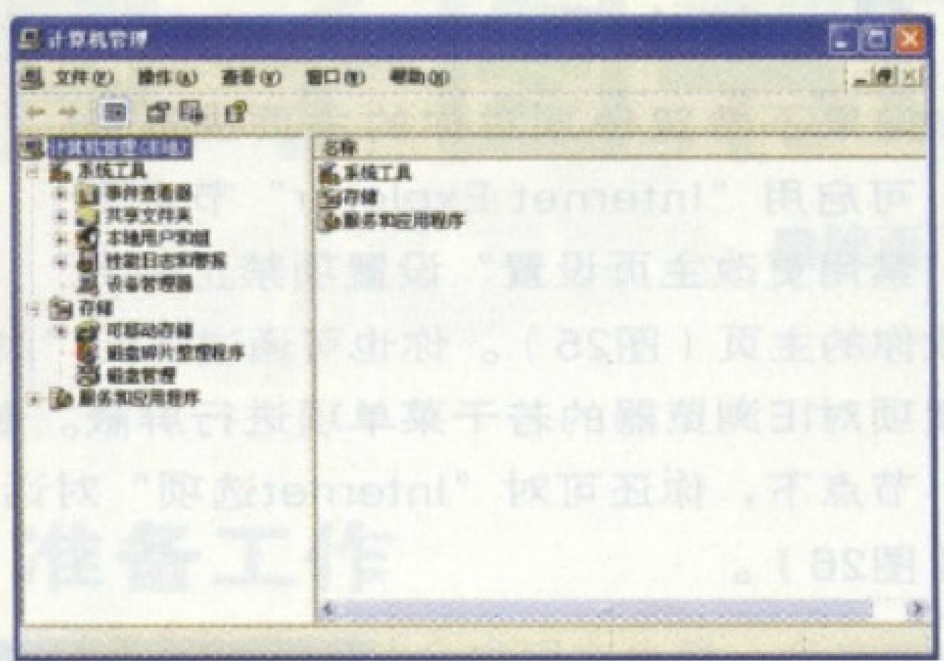

图19

到“Windows资源管理器”节点下的所有设置（图19）。下面就来看看怎样通过组策略实现资源管理器个性化。

1. 删除“文件夹选项”

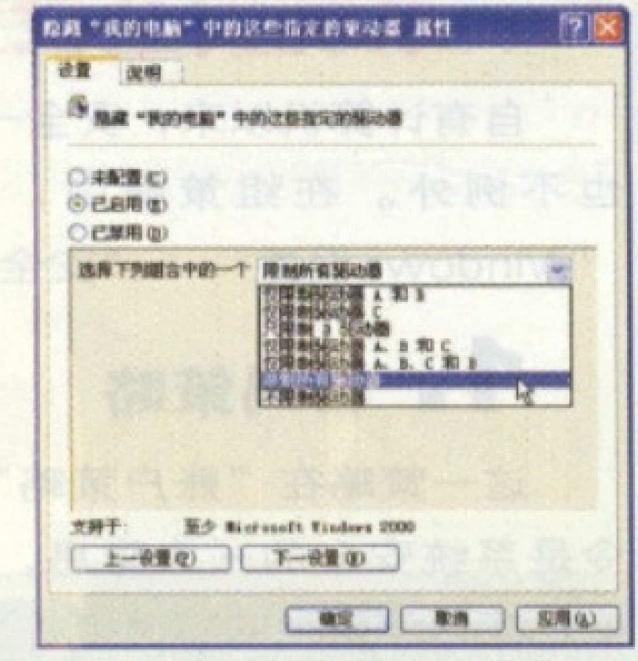
“文件夹选项”是资源管理器中一个重要的菜单项，通过它可修改文件的查看方式，编辑文件类型的打开方式（图20）。我们自己对其设定好后，为了防止他人随意更改，可将此菜单项删除，你只须双击启用“从‘工具’菜单删除‘文件夹选项’菜单”便能完成这一设置。


图20


图21

2. 隐藏“管理”菜单项

在资源管理器中右键单击“我的电脑”出现的快捷菜单中有一个“管理”菜单项，通过此菜单项，可以打开一个包含“事件查看器”、“本地用户和组”、“设备管理器”、“磁盘管理”等众多工具的“计算机管理”窗口（图21）。为了保障你的计算机免受他人无意破坏，可通过双击启用“隐藏Windows资源管理器上下文菜单上的‘管理’项目”项来屏蔽此菜单项。

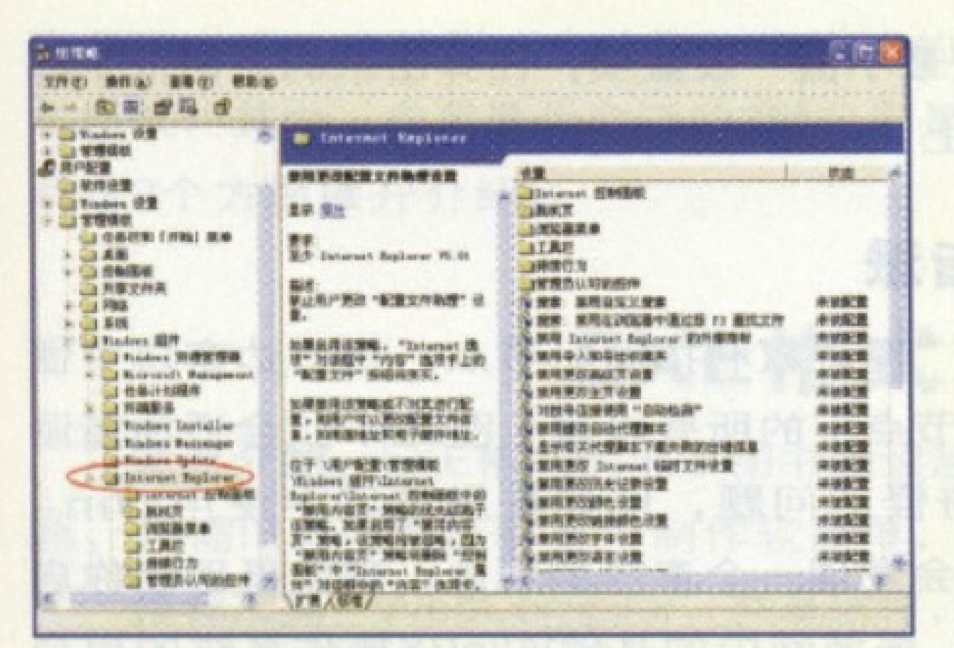

图22

3. 其他项目的隐藏

此外通过启用“隐藏‘我的电脑’中的这些指定的驱动器”可隐藏你指定的驱动器（图22）。还可通过启用“‘网上邻居’中不含‘整个网络’”屏蔽掉“整个网络”项。双击启用“删除CD烧录功能”删除Windows XP自带的光盘刻录功能。双击启用“不要将已删除的文件移到‘回收站’”则以后删除文件时将不进入回收站直接删除掉。当然还有不少项目这里没有讲到，大家可根据需要自行探讨，进行适当的配置。

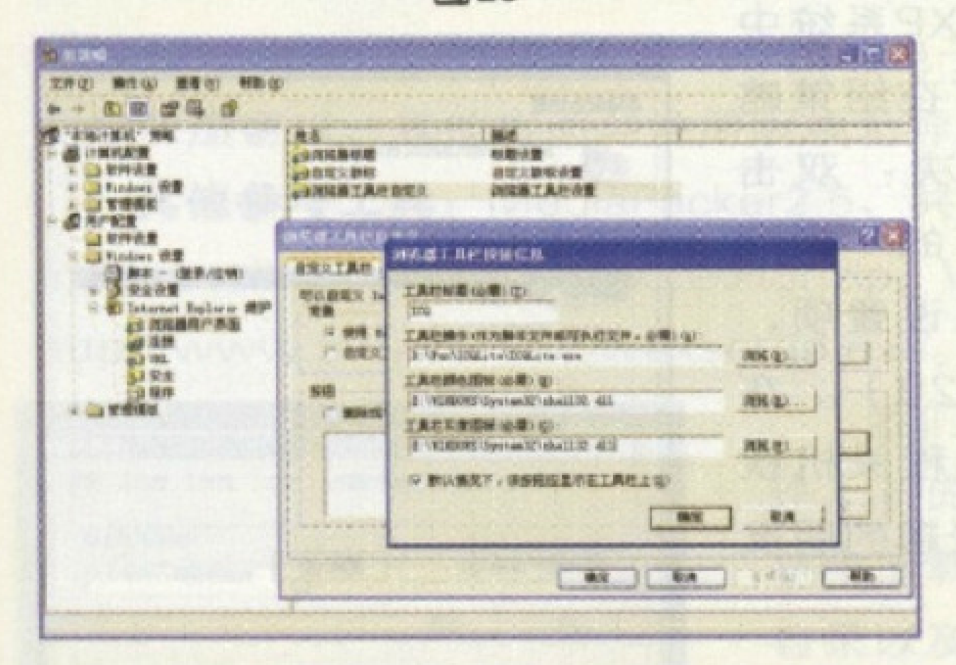
七、IE浏览器项目设置

在组策略左边窗口中依次展开“用户配置”→“管理模板”→“Windows组件”→“Internet Explorer”项，在右边窗口中便能看到“Internet Explorer”节点下的所有设置和子节点（图23）。IE是Windows XP自带的网页浏览器，也是大多数用户采用的浏览器，但其安全性也为人所诟病，下面就通过组策略来对其进行“改造”。


图23

1. 在IE工具栏添加快捷方式

不知道大家注意到了没有，不少软件在安装完之后都会在IE工具栏上添加图标，单击其便能启用相应程序。其实用组策略可以在IE工具栏上为任何程序添加快捷方式，这里举例说明如何添加一个ICQ的启动图标。展开“Internet Explorer维护”下的“浏览器用户界面”，双击“浏览器工具栏自定义”设置项，在弹出来的对话框中单击“添加”按钮，在“浏览器工具栏按钮信息”对话框的“工具栏标题”中输入：ICQ，在“工具栏操作”中输入D:\Fun\ICQLite\ICQLite.exe，然后再随便选择一个“颜色图标”和“灰度图标”（图24，当然你也可以用ExeScope等来提取ICQ的图标）。单击“确定”后IE工具栏中便多了一个ICQ图标！


图24

2. 让IE插件不再骚扰你

我们平常上网浏览网页时，总会弹出一些诸如“是否安装Flash插件”、“是否安装3721网络实名”的提示，就像广告窗口一样烦人。实际上我们可在组策略中通过启用“Internet Explorer”节点下的“禁用Internet Explorer组件的自动安装”来禁止这种提示的出现。不过有时这一功能也是很用的，所以在禁止此功能之前请稍加考虑。

3. 保护好你的个人隐私

一般通过单击IE工具栏上的“历史”按钮，便可了解以前浏览过的网页和文件。为保密起见，你可以通过双击启用“Internet Explorer”节点下的“不要保留最近打开文档的记录”和“退出时清除最近打开的文档记录”两个设置项，这样再单击IE工具栏上的“历史”按钮，你访问过的历史网页记录将全部消失。

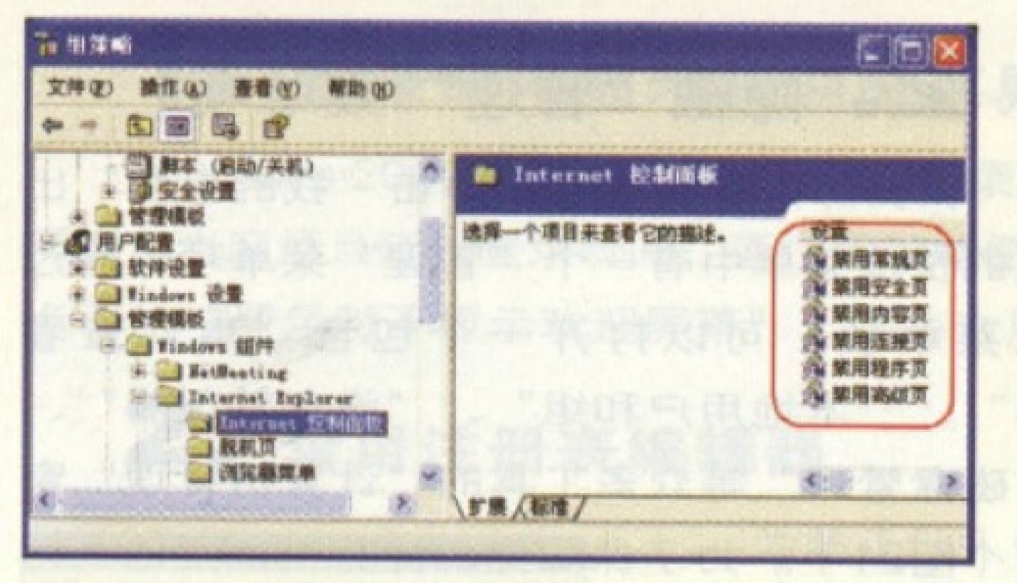


图26

4. 禁止项

如果不希望他人对你的主页进行修改，可启用“Internet Explorer”节点下的“禁用更改主页设置”设置项禁止别人更改你的主页（图25）。你也可通过访问“浏览器菜单”，启用其中的设置项对IE浏览器的若干菜单项进行屏蔽。最后，在“Internet控制面板”节点下，你还可对“Internet选项”对话框中的部分选项卡进行隐藏（图26）。

图25

八、系统安全设置

自有计算机以来，安全一直就是人们关注的焦点问题，Windows XP也不例外。在组策略中，系统安全配置一般在“计算机配置”→“Windows设置”→“安全设置”中进行。

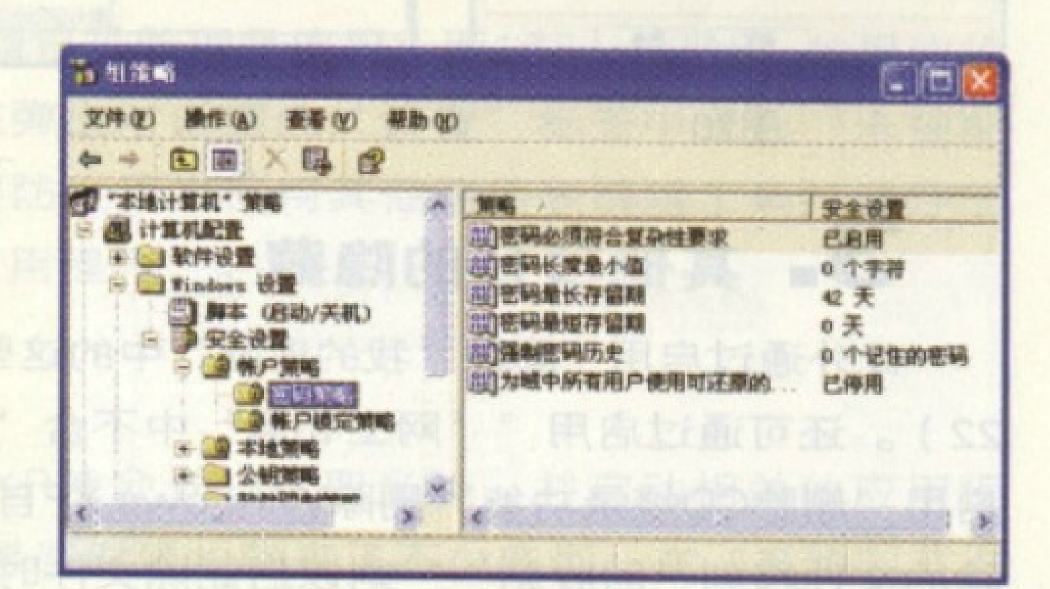


图27

1. 密码策略

这一策略在“账户策略”→“密码策略”节点中配置（图27）。口令是系统安全的一大隐患，可通过组策略设置密码（口令）的最小长度：双击启用“密码必须符合复杂性要求”设置项，确定后双击“密码长度最小值”设置项，在弹出来的对话框中将密码长度最小值设为8或更大，这样以后设置账户密码时就必须输入8位以上，安全性就高多了。



图28

2. 用户权利指派

展开“本地策略”→“用户权利指派”节点，在右边窗口中便能看到“用户权利指派”节点下的所有设置（图28）。合适地指派用户权利可以解决一些奇怪的问题，例如在局域网中使用Windows XP系统的朋友一般会发现一个奇怪的现象，那就是即使你启用guest用户并给予权限，局域网中的其他Win9X操作系统的用户还是无法访问Windows XP系统中的共享资源。这个问题可在组策略中通过修改有关设置解决：双击“用户权利指派”节点下的“拒绝从网络访问这台计算机”设置项，在弹出对话框中点选“guest”，然后单击“删除”，最后确定即可（图29）。在“用户权利指派”节点下还可给用户添加许多权限，例如给guest添加远程关机权限、给一般用户添加更改系统时间的权限，限于篇幅，在此不再赘述，有兴趣的朋友可以通过E-mail（tlyz@263.net）和我私下探讨。P

图29



编者注：更多关于网络配置的组策略修改请参考本期“网络时代”栏目的《高手过招——使用Windows XP组策略修改网络设置》一文。

杂乱到整齐的转变
电子图书DIY

ebook

■陕西 王伟

时间长了，电脑中的文档资料会越积越多，对它们进行管理工作势在必行，但工作的繁复几乎让人焦头烂额……看到网上的一些具有目录索引、自动跳转、检索功能及密码保护的电子图书，你是不是有一种冲动，想马上将硬盘中杂乱的TXT、HTML或其他文件转换成精美而实用的电子图书呢？此外，不少朋友还有一种想法，想将自己的个人文集制作成电子图书并利用网络中诸多渠道将其发行，充分体验一下当"作家"的乐趣！那么，就跟我一起上路，开始电子图书DIY。

准备工作

如果我们从头开始电子图书的制作，就会发现它也是一个非常有创造性的工作：封面和背景是否炫目，色彩的搭配是否合理，都在一定程度上决定了它对读者的吸引力以及最后的浏览效果，它的制作流程与传统读物差不多，一般都需要进行主题的确定、资料的收集、整体的设计、HTML文档的制作以及图书的装订和集成这5个步骤。大部分电子图书都是在HTML文件基础上进行封装的，因此网页制作是一个关键，大家可充分发挥自己的想象力进行个性化设计，图书最后的生成效果绝大部分取决于具体的网页设计效果。而如何将这些杂乱无章的HTML和相关文件封装成一个井井有条、异常精美而又极具吸引力的电子图书呢？这就是本文将要详细讲述的内容了。电子图书有很多文件格式，其中，应用最为广泛的3种分别是EXE、CHM和PDF，我们就从这3个方面展开介绍。

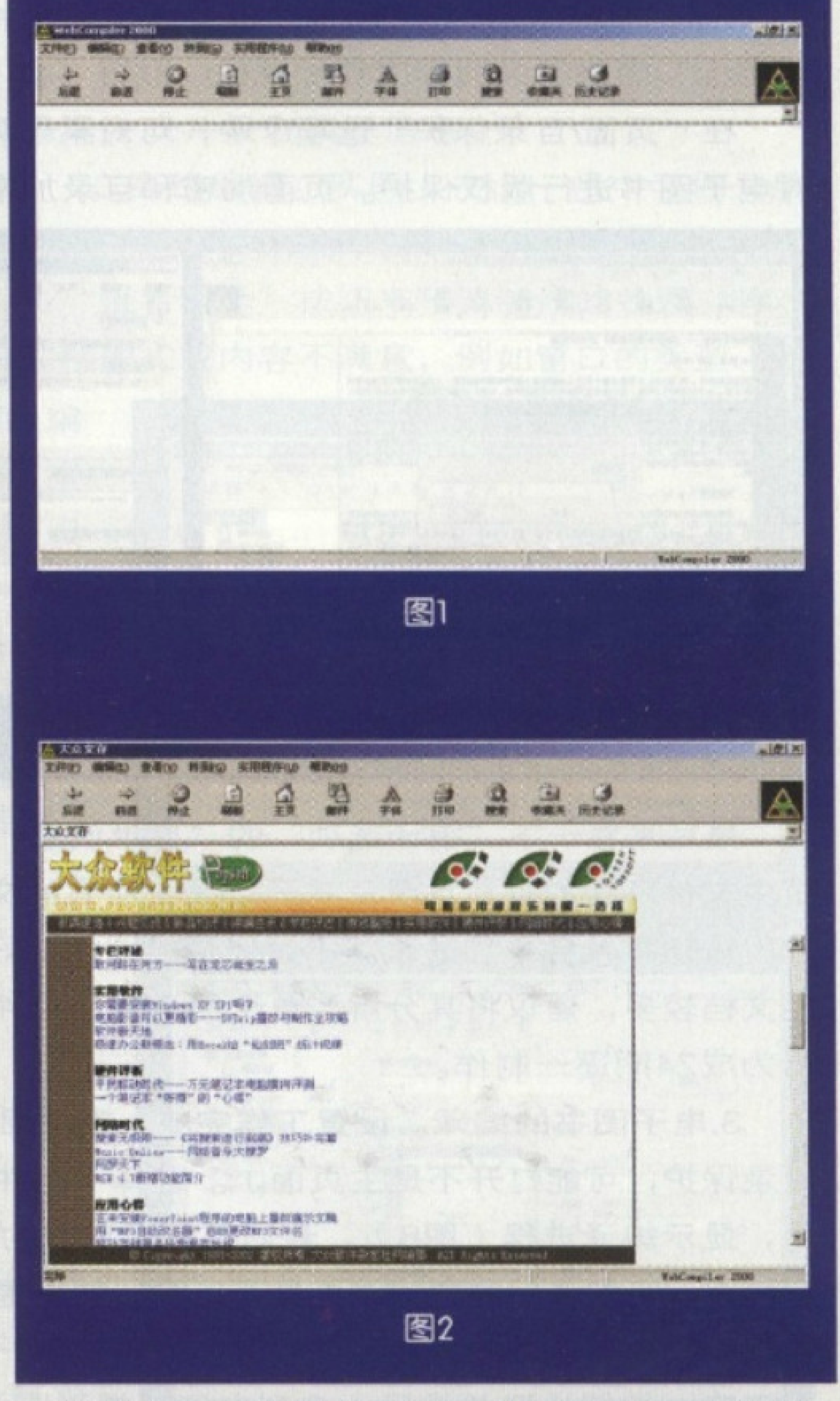

图1

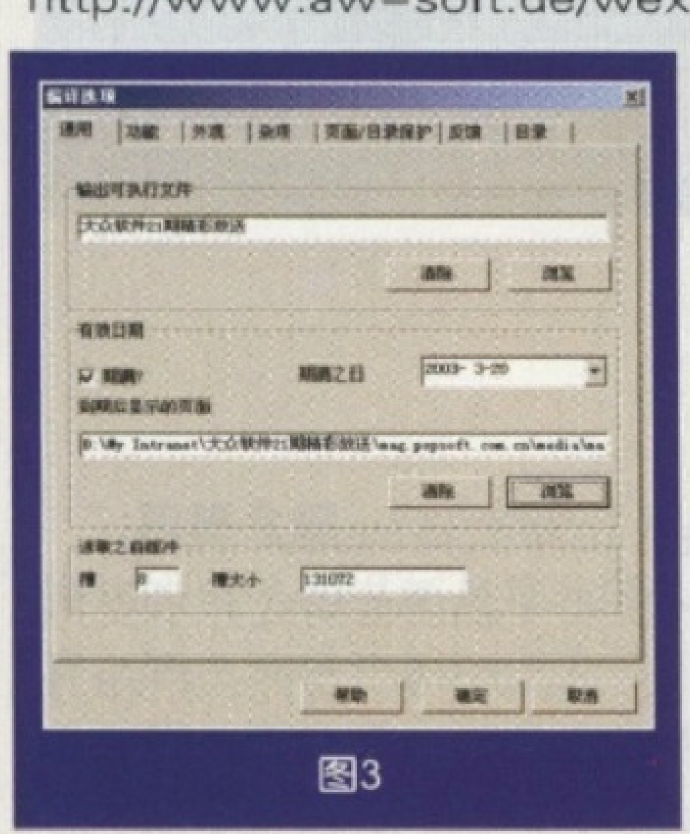
图2

EXE格式篇

简要介绍： EXE格式的电子图书阅读起来非常方便，无需专门阅读器，只需IE即可博览群书；制作较简单，在诸多格式中最为流行。

推荐工具： WebCompiler，共享软件，可在http://www.skycn.com/soft/62.html下载，汉化工具下载：http://www.skycn.com/soft/2787.html。在没有注册的情况下，制作出的电子图书只是在运行之初弹出一个未注册窗口，其他方面与注册版本无异。其界面酷似IE（图1）。

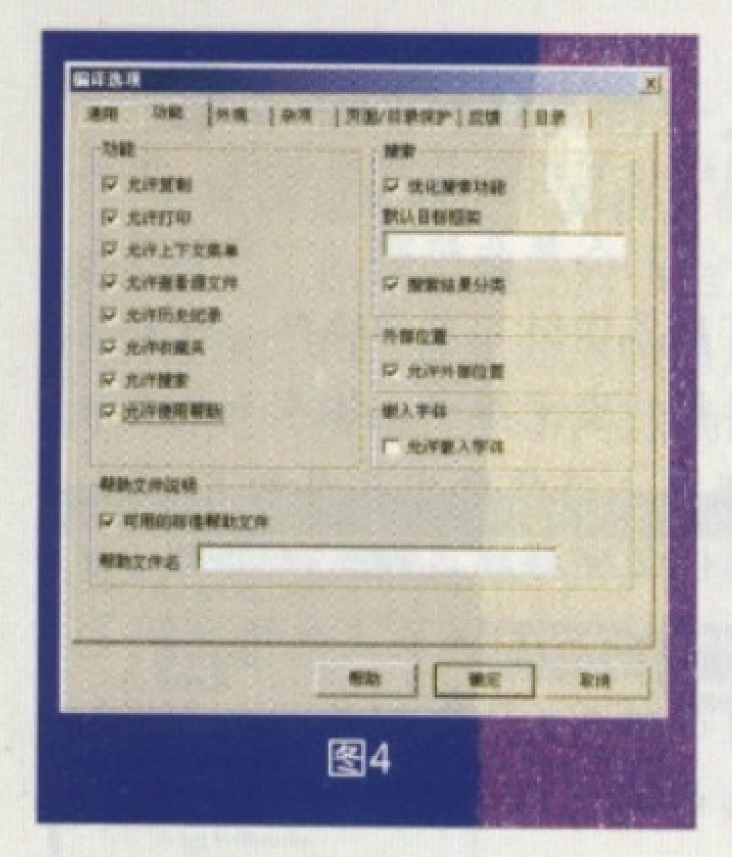
其他参考工具： MediaPacker2.5，共享软件，下载：http://www.mediapacker.com/download/editor.zip；WebExe，共享软件，下载：http://www.aw-soft.de/wexsetup.exe。


图3

我们这里以《大众软件》2002年第21期为例，来具体讲讲这一期电子版图书的制作。首先，我们在大众软件网上（http://www.popsoft.com.cn）的"线上媒体"栏目中下载21期的网页内容，注意，这里下载的是所有内容，包括大众软件的Logo，目录以及所有的期刊文章等。用什么下载呢？当然是WebZip了（中文版下载：http://www.skycn.com/soft/204.html）。电子书的具体制作过程如下：

1.导入网页主文件。 打开菜单"文件"→"打开"，通过对话框导入HTML主文件（如果是自己设计制作网页文件，应该尽量将主文件设为Index.htm、default.htm等文件名），导入成功后的界面如图2所示。

2.编译选项设置。 选择"文件"→"编译选项"，可看到Webcompiler可调功能多多（图3），这也是我们主要需要设置的地方。


图4

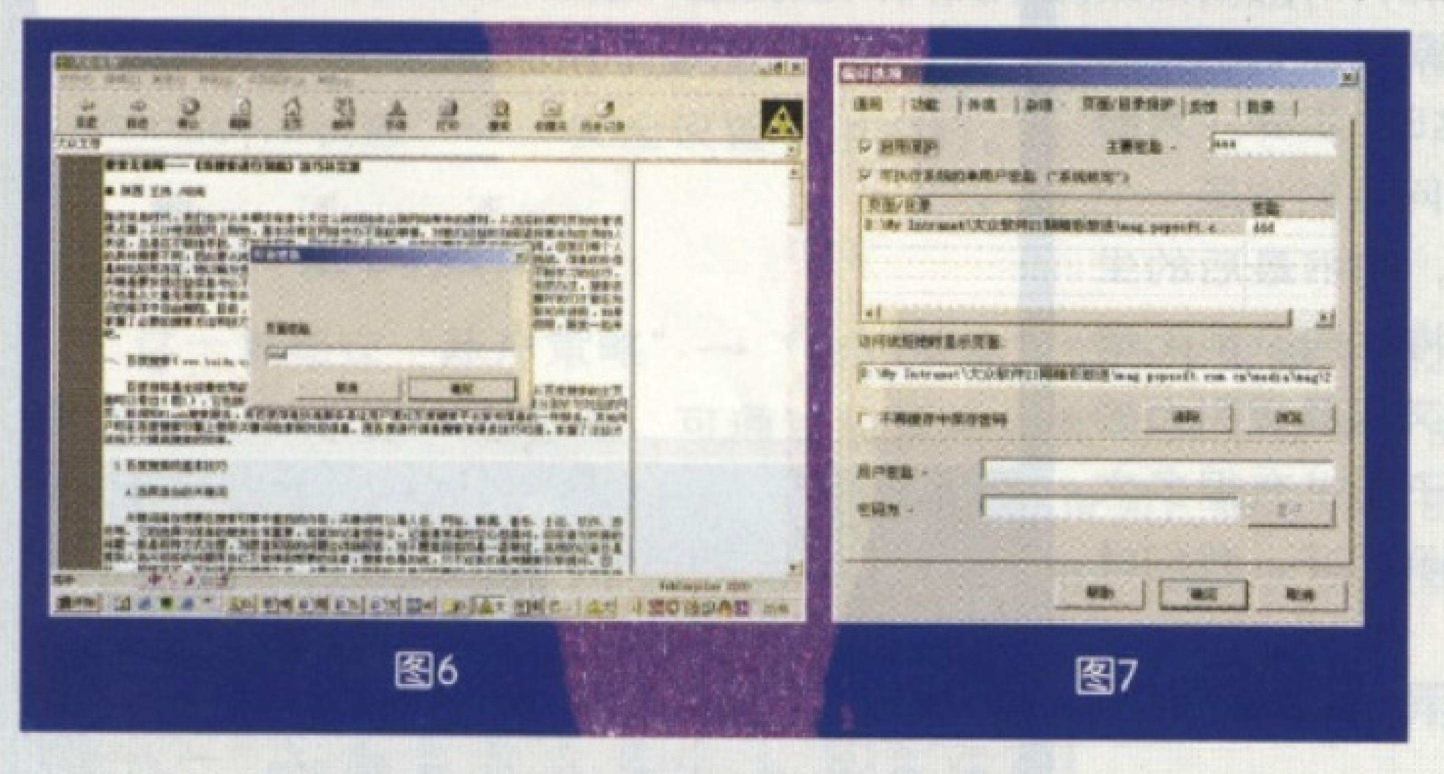
首先，在“通用”选项卡输入最后生成的电子图书存放的路径及名称。同时在这里你也可设置有效阅读的期限，选中“期满？”复选框，并设置“期满之日”即可，有限期是可选项，如果你对其进行了设置，那么还必须同时选择过期后显示的页面。

在“功能”选项卡中，可设置电子图书在阅读界面中所具有的一些功能（图4）。例如为维护版权，在这里可不选“允许查看源文件”的复选框，这样当读者阅读时，在图书界面上的“查看”菜单中就没有“查看源文件”选项，依此类推，你也可以在此进行设置以取消读者的复制、打印、搜索等功能。

WebCompiler还提供了“标识”、“图标”和“启动屏幕”等选项，对其进行相关的设置将使电子图书极具个性化。电子图书在编译完成之后，标识将出现在电子图书的右上角，图标则是电子图书EXE文件的图标，它对电子图书的宣传作用不可低估；而启动屏幕将定制电子图书的启动画面，同样能增加炫目的效果。选择“杂项”选项卡，分别在“标识”、“图标”和“启动屏幕”的对话框中选择对应的图片或图标即可（图5）。需注意的是，设置标识和启动屏幕的图片都必须放在被编译的目录中，且必须都为位图文件（.bmp），而“图标”则必须为图标文件（.ico）。

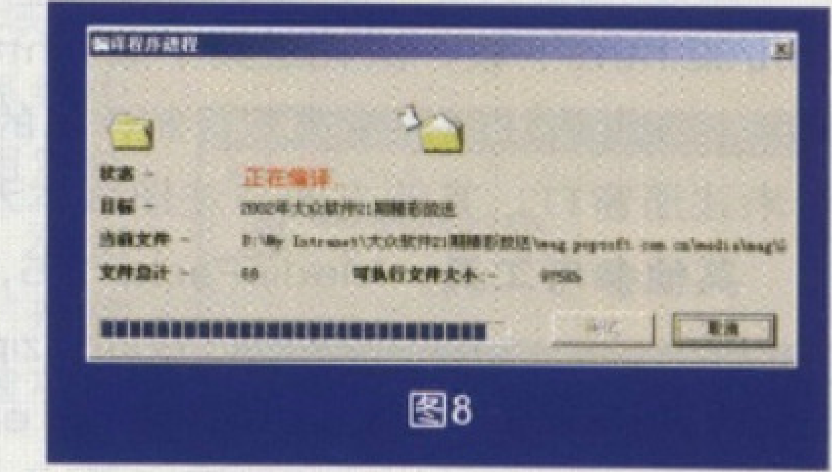
图5

在“页面/目录保护”选项卡中，可对某个具体页面或目录设置访问口令，进一步对电子图书进行版权保护。页面加密和目录加密的方法类似，这里以加密一个页面为例。具体的方法是，首先打开需要加密的那一页，选择菜单中的“实用程序”→“定义页面密码”，在弹出的窗口中输入密码并确定（图6），之后重新回到“编译选项”的“页面/目录保护”标签处，勾选“启用保护”和“可执行系统的单用户密匙（系统锁定）”这两个选项，并在“主要密匙”后的文本框中输入密码，中间的窗口列表中就会出现设置保护的网页路径和名称及设置的密码（图7）。同样，这里还必须指定密码出错后访问被拒绝时显示的页面。


图6　图7

最后来看一下“编译选项”的“目录设置”。缺省情况下，WebCompiler在编译电子图书时，会自动将引入的网页主文件所在的存放目录及其子目录下所有的文件都编译进去，如果需要链接其他目录中的文件，可在此处点击“添加”按钮将其目录加进来。不过还是建议你最好将所有的文件都放在一个目录中，这样方便管理和编译。如果待编译的文档较多，建议将其分解成单个的一些小文件，例如，如果我们要制作《大众软件》2002全年的电子图书，可将其分为成24期逐一制作。

3.电子图书的编译。设置工作完成，重新回到主页面中（如果设置了页面或目录保护，可能打开不是主页面）。选择“文件”→“编译”，就会弹出编译窗口，显示编译进程（图8）。最后在编译完成的提示框中，可单击“测试”按钮来检查一下编译后的文件浏览是否正常。如果提示有找不到的页面，即表示你的网页目录中可能有些文件不符要求，仔细检查一下文件是否都存在，编译步骤是否正确，继续设置并编译，直到它能正常浏览为止。

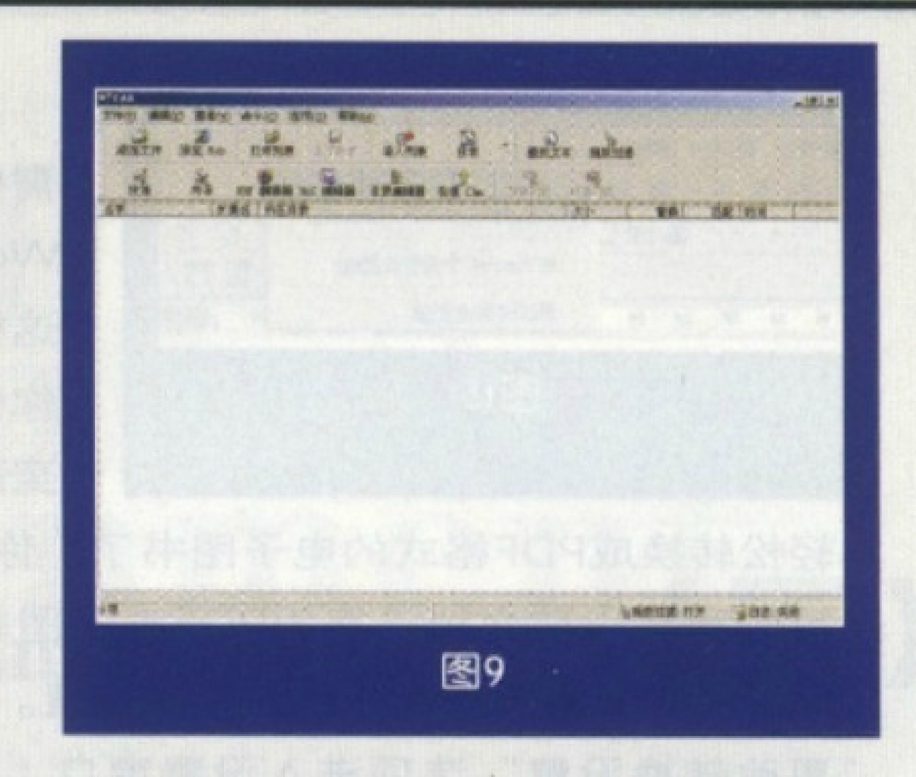

图8

我们可以看到，成功制作之后的EXE格式的电子图书，文件大小将比HTML网页及图片加起来的文件要大。因此，在编译之前，可尽量对待编译的文档进行“减肥”，这样可以缩小最终生成电子图书的文件大小，有利于在网络中进行传播。

CHM格式篇

简要介绍：CHM的格式是微软1998年推出的一种基于HTML文件特性的帮助系统，IE所支持的JavaScript、VBScript、ActiveX、JavaApplet、Flash等特效以及常见的图形和音频视频，CHM也同样支持（而EXE格式并不支持所有的特效）；CHM格式也无需任何软件支持，只需IE即可方便地阅读；它还提供导航栏、检索和搜索功能，亲和力超强。

推荐工具： FAR，它功能强大且有汉化版本，利用向导即可智能化地帮你完成所有的制作工作，英文版可在http://www.helpware.net/FAR/far_inst.exe下载。软件界面很简洁（图9，本文所使用的为汉化版）。


图9

参考工具： 电子文档处理器，共享软件，下载：http://www.etextwizard.com/download/ew/etextwizard.exe（中文界面）。

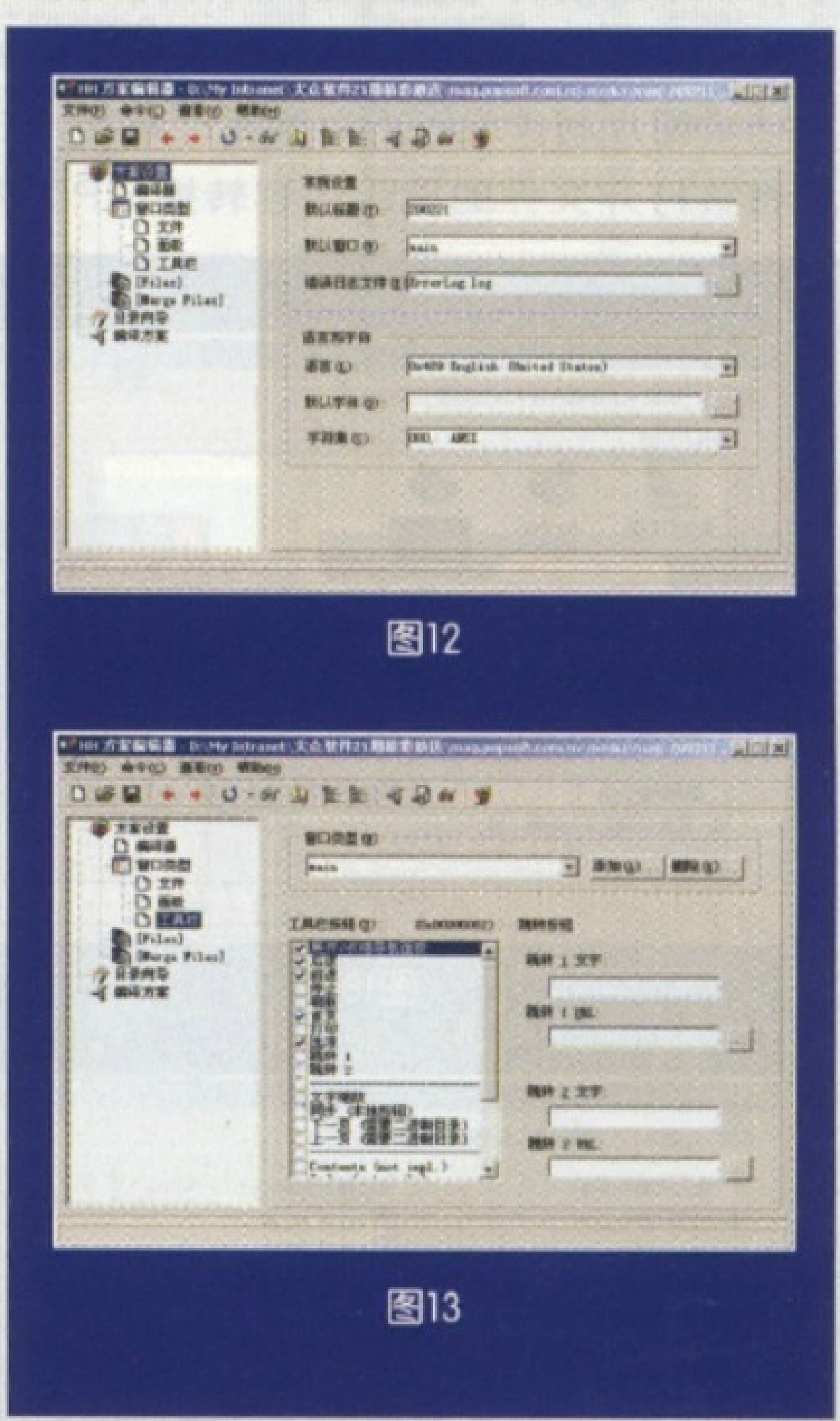
同样以《大众软件》2002年21期的电子版为例，我们来看一看CHM格式的图书是如何制作的。

1.导入文件。 点击FAR工具栏上的“添加Web”按钮，在弹出的对话框中选择存放网页和图片等文件的文件夹，选择“添加所有文件”并确定，文件的详细信息即会被列出（图10）。


图10　图11

2.编译设置和预编译。 单击工具栏中的“快递”按钮，弹出“帮助快递”对话框（图11），这里我们只需设置好电子图书的位置及文件名、帮助窗口的标题，并选择一个文件作为首页面即可。接下来，单击图中的“创建帮助”按钮，会弹出自动编译文件的窗口，最后编译完成并报告编译信息。

3.高级编辑。 实际上在上一步中我们只是将文件进行了预编译，编译完成后可以通过点击“查看帮助”按钮来预览制作的效果。若对文档形式或内容不满意，例如窗口的类型、工具栏上显示工具的数量不够甚至是遗漏了部分文件等，这时可通过“高级编辑”来进一步设置。点击图11中的“高级编辑”按钮，选择“转到高级方案编辑器”，在弹出的窗口中（图12）对CHM文件编译选项进行全方位的设置。点选左窗口中的具体选项，可对CHM文档外观进行设置，也可按照自己的需要添加或删除工具栏中的按钮等（图13）。此外，如果你一开始没有规划好CHM文档的内容，这里还可以采取一些补救措施：单击设置窗口左边选项中的“[Files]”，再点击右上角的“选项”按钮，可进行添加文件的操作，而单击“[MergeFiles]”选项，则可将几个CHM文件合并在一起。


图12　图13

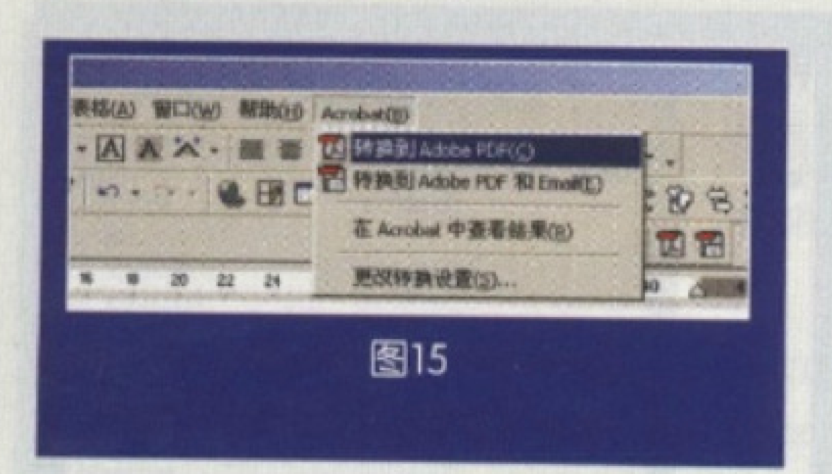
4.文件的最终编译。 最终设置完成之后，保存修改并关闭高级编辑窗口，重新打开工具栏中的“快递”，点击“创建帮助”按钮，即可对CHM文档重新进行编译了。同样，我们可继续预览生成的文档，如果还是不满意，亦可继续在“高级编辑”进行相应修改，如此反复，直到自己满意为止。最后生成的CHM图书形式如图14所示。


图14

PDF格式篇

简要介绍： PDF格式（Portable Document Format，便携文档格式）使用很广泛，在网上随处可见。EXE和CHM格式的电子图书都是在HTML文档的基础上进行包装和制作，而PDF格式则没有这个限制，它可以将文字、字型、格式、颜色及各种图形图像等信息封装在一个文件中，还可包含超文本链接、声音和动态影像等电子信息。这种文件格式与操作系统平台无关，无论Windows、Linux还是苹果公司的Mac OS操作系统都可通用。

推荐工具： Adobe Acrobat完全版。


图15

在安装Acrobat中文完全版时（注意不是单独安装Acrobat Reader，英文版需安装简体中文语言包和PDF亚洲语言PDF生成器），如果系统中已安装有Word，那么在Word中就会自动安装上Acrobat的PDFMaker插件（图15）。有了这样一个“可爱”的插件，PDF格式的电子文档制作起来就很得心应手了。只要你会使用Word（没什么问题吧:)），就可以将一切你感兴趣的文章，个人文集甚至是玉照等拷贝粘贴到Word中并用心编辑一番，然后利用Acrobat的插件就可将其轻松转换成PDF格式的电子图书了。你只需编辑好Word文档，点击Acrobat下的“转换到AdobePDF”选项并存盘，即可顺利将当前文档转换为PDF电子图书。

下面来看看PDFMaker的具体设置。点击嵌入在Word中Acrobat菜单下的“更改转换设置”选项进入设置窗口（图16）。可以看到共有5个选项卡，“设置”标签的选项中，提供了一些默认的转换设置，包括有CJKScreen、Ebook、Press、Print和Screen等5种（图17），每种设置对应不同的页面尺寸、兼容性、分辨率、压缩、字体、颜色等，也可通过点击“编辑转换设置”作进一步设置。在“安全性”选项卡中，可对PDF格式的电子文档设置口令或打印许可；“Office”选项卡可进行Office特性的设置，主要是针对Word文档的格式，例如是否转换因特网链接，是否使用脚注和尾注链接等。而在“标签”选项卡中，可决定是否将Word标题转换成书签，这步设置可帮助我们在阅读PDF文件时更好地进行内容检索。此外，还可在“显示选项”选项卡中设置文档打开选项、链接外观等。

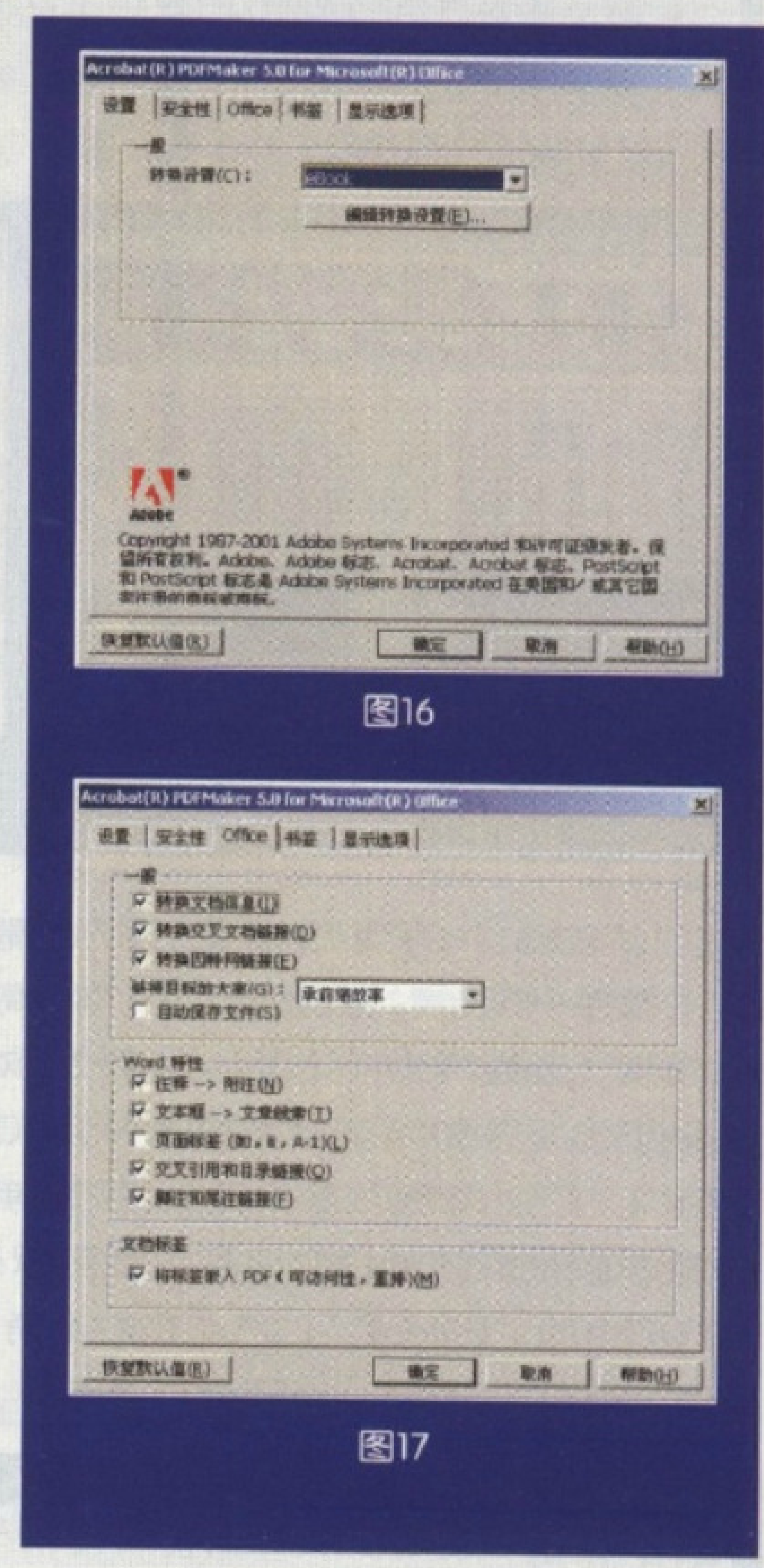

图16

图17

实际上，利用上述方法就可以方便地利用Word进行PDF格式的电子图书制作，不过我们可以发现，制作完成后PDF的文件大小与原来的DOC文件大小差不多，体态较臃肿，不利于在网络中传播。那么是否可以直接将自己喜欢的文档或图片制作成PDF文件呢？其实，任何有打印功能的软件，我们都可轻松地将其打开文件的显示内容转换成PDF格式！

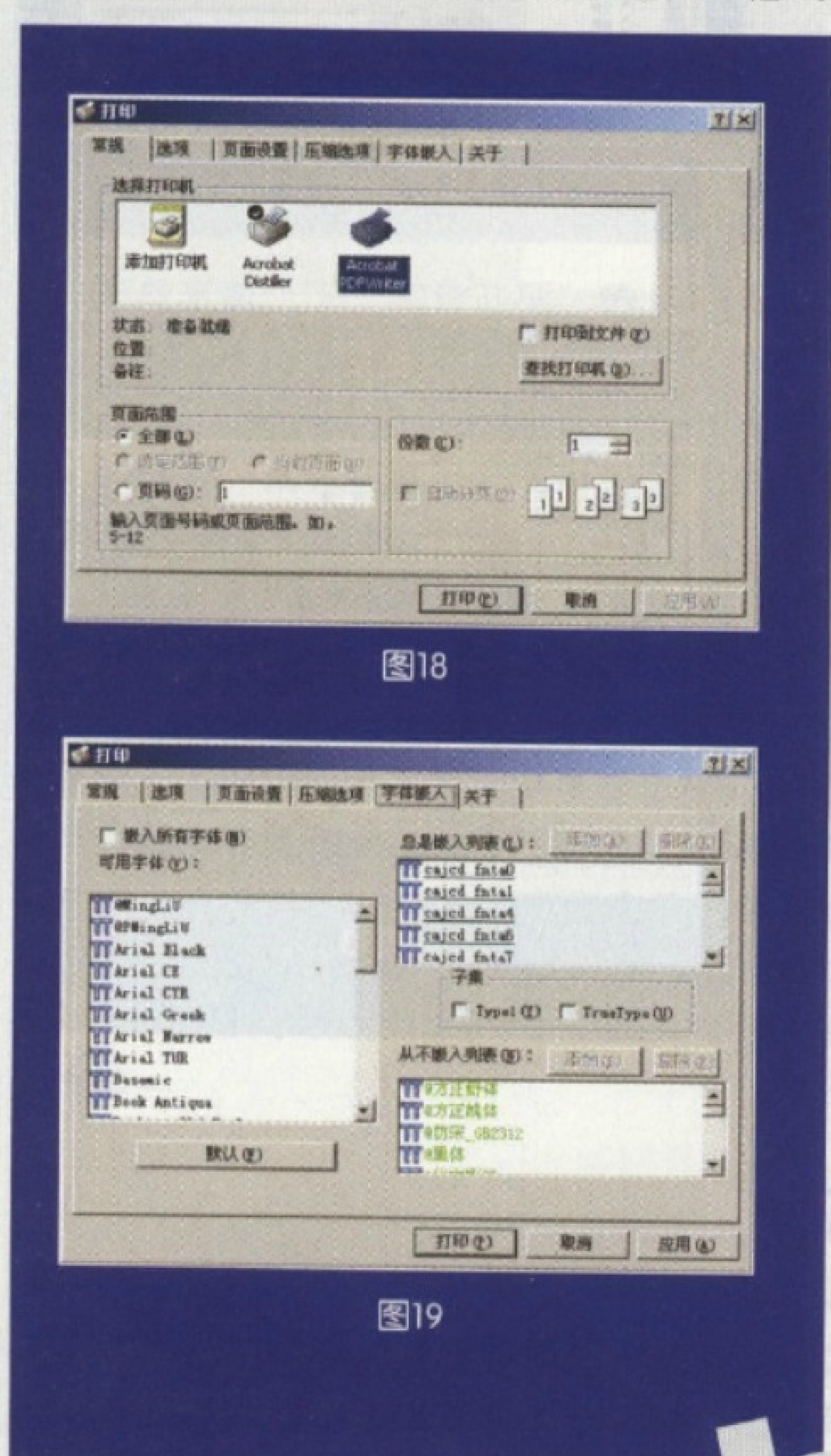

图18

图19

我们这里以“大众软件网”的首页为例，将其制作成PDF格式的文件。打开网页之后，点击IE菜单中的“文件”→“打印”，可以看到这里的两个打印机图标，分别是“Acrobatdistiller”和“AcrobatPDFWriter”（图18）。选中后者，此时该打印栏中出现5个选项卡，在“压缩选项”选项卡中，可设置“彩色/灰度图像”的压缩方法，这里选中的JPEG越高，最终生成的PDF文件显示效果就越好；点击“字体嵌入”标签，将其中“子集”下的Type1和TrueType前的选择去掉（图19），这样不会自动嵌入字体，将大幅度减小最后生成的PDF文件大小。最后点击“打印”，立刻就弹出一个另存为PDF文件的对话框，输入文件名并选择文件夹确定，该页面的PDF文件即可制作完成。操作起来是不是很简单？

讲了这么多，是不是已经有一点动心？无论EXE、CHM还是PDF，制作出成品时都会很有成就感，不信你试试！同时，也别忘了将制作好的电子图书在网络中进行“发行”，让更多的朋友与你一起分享。

这里向你推荐几个电子图书的“发行代理”：

E书时空：http://home.eshunet.com

北极星书库：http://www.ebook007.com

原创E书：http://www.bbook.net/gb/makebook/makebookdefault.asp



一张光盘玩扫雷？——Windows PreInstallation Environment深入研究（下）

■广东 GZ

编者按：在第3期中介绍了WinPE的使用及功能，本期将揭示WinPE最有魅力的一面，那无疑就是自定义了——

四、自定义WinPE

1.自定义Windows XP OPK CD的启动过程

这当然是最简单的自定义方法，简单到你只需在软盘上放一个自己编写的INI文件就可以了。

进入Windows XP OPK CD中的WinPE目录，可找到一个名为“Startopk.cmd”的文件，实际上此CD引导系统启动到后期，就会执行Startopk.cmd（这里的CMD文件类似于BAT批处理文件，可以手动编辑）。打开Startopk.cmd，里面只有一行命令“factory -WinPE”，其意思是找到Winbom.ini文件，并顺序处理这个文件中的命令部分。Winbom.ini对WinPE的启动过程至关重要，我们来看一下能默认用它实现哪些功能：

（1）将测试装置复制到目标计算机上，并运行硬件诊断程序。

（2）运行程序，例如分区和格式化驱动器的应用程序。

（3）使用“net use”命令建立网络连接，以及将目录更改到预安装映像的位置。

因此要自定义WinPE的启动过程当然不能放过Winbom.ini，这里的关键就是系统会如何找到这个文件了——因为原来CD介质上的Winbom.ini文件显然是不可改写的。这里WinPE做了一个巧妙的设计，使得Factory.exe将首先在可移动媒体驱动器（如软盘驱动器）根目录搜索Winbom.ini文件。所以你只需编辑Winbom.ini文件，并将其放到软盘的根目录下，在Windows XP OPK CD启动时将插入此软盘，那么Factory命令就会优先读取软驱上的Winbom.ini文件内容，通过这种方式就可以控制手上这张Windows XP OPK CD的启动了。


图1

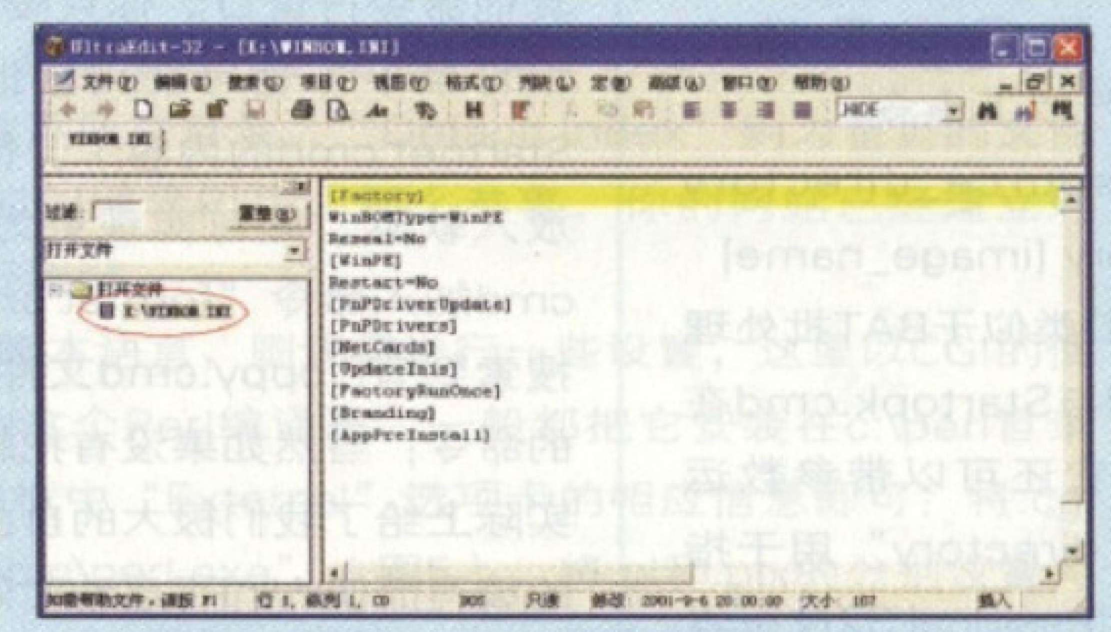


图2

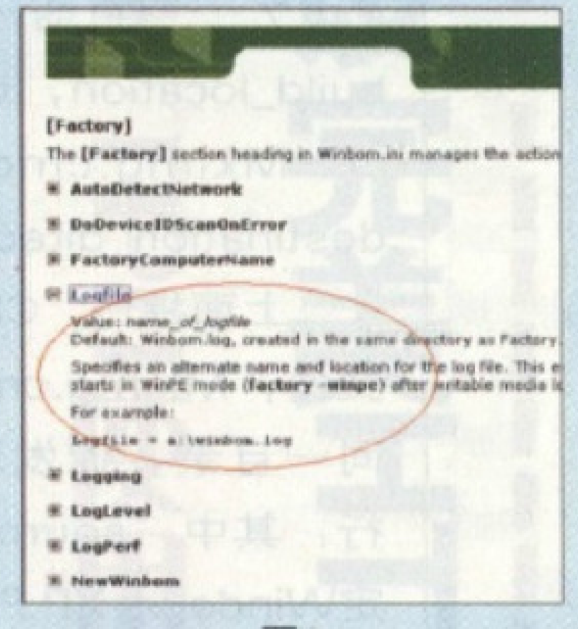


图3

明白了如何控制Windows XP OPK CD的启动，那么启动任务的定义就在于Winbom.ini文件本身的内容了，实际上Windows XP OPK C运行命令factory -WinPE时，它将按下面顺序处理Winbom.ini文件中的命令部分：[WinPE.Net]、[DiskConfig]、[OEMRunOnce]、[OEMRun]、[WinPE]（除Restart项）、[UpdateSystem]、[WinPE]中的Restart项。当然实际上，Winbom.ini文件中远不止这些部分（图1），但对于通常的制作，这些关键项已足够。我们可以打开手上这张Windows XP OPK CD的Winbom.ini文件直观地看看（图2），内容出乎意料的简单吧？由于Winbom.ini的支架已经写好，默认参数也已设定，若要自定义，只要加入其所包含各项的命令参数就能达到你想要的启动效果，当然这种定义也是有一定限制的，详细设置方式可阅读Windows XP OPK CD上的参考说明，都是非常简明的英语，并且大多数都有例子说明，所以并不难懂（图3）。

2.制作WinPE的可启动ISO副本

上文已提到，通常我们拿到的Windows XP OPK CD是WinPE基于32位版本的可引导副本，通过自定义启动过程可以取得一定的自由性。但如果希望配置WinPE使用不同的驱动程序组、或加入自定义的程序等，上述方法就不可取了。这时可创建自定义的WinPE版本，这当然也是WinPE最有特点之处。在加入自定义特性之前，让我们先来看一下WinPE自定义版本的创建过程：

1.在硬盘上创建一个新目录，假设为“build_location”。

2.将OPK CD插入CD驱动器，下面指定表示为“cd_drive”。

3.将cd_drive\winpe下的所有文件复制到build_location目录。

4.将cd_drive\tools\platform目录中的Factory.exe和Netcfg.exe文件复制到build_location目录。如果正在创建WinPE的32位版本，对应Platform的值为x86。

5.从CD驱动器取出OPK CD。

6.如果正在创建WinPE的32位版本，将Windows XP Professional CD插入CD-ROM中。

7.在命令行模式下进入build_location，运行以下命令：

Mkimg.cmd source_directory destination_directory [image_name]

上面提过，CMD类似于BAT批处理文件，Mkimg.cmd与Startopk.cmd在同一目录，你发现它还可以带参数运行：其中“source_directory”用于指定Windows XP Professional 32位版本CD的位置，如果source_directory是CD-ROM，则只需指定驱动器号，要注意在source_directory中不要包括后置斜杠；“destination_directory”用于指定生成版本的存放路径（不是ISO文件，而是硬盘版本）。“image_name”可选，当然这里的目的是要生成ISO镜像文件，所以应在此指定其路径和文件名。需要注意，你可将ISO文件刻录到CD上，若要此CD能够成为系统启动光盘，请在创建ISO文件前删除i386目录下的Bootfix.bin文件。

3.自定义特性的加入

按照上面的步骤就可制作出WinPE的可启动ISO副本，但显然还没有做什么自定义的工作。进入Windows XP OPK CD中的WinPE目录，可看到除了上面提到的Mkimg、Startopk文件外，还另有一个CMD文件：Startnet.cmd，上面已经说过WinPE引导系统启动到后期，就会执行Startopk.cmd。然而当你创建自己的WinPE版本时，它将使用Startnet.cmd中的命令而不是Startopk.cmd了。默认Startnet.cmd文件并没有直接使用“factory -WinPE”命令，我们大致看一下其中的内容：

```
regsvr /32 /s netcfgx.dll
factory -minint
netcfg -v -WinPE
net start dhcp
net start nla
a:\floppy.cmd
```

你可看到Startnet.cmd的这一版本包括factory -minint命令（意思是使用“即插即用”安装网络接口卡），而后面那些命令更可灵活控制安装和启动网络服务。显然，对Startnet.cmd我们有自由的修改权利，因此可使自定义的WinPE副本按照我们的意愿去执行启动任务。例如在Startnet.cmd加入“net use e: \\网络某可见服务器\此计算机的共享目录”命令，那么WinPE启动后就自动将这一服务器（即网上邻居中可见的域中主机）的共享目录映射为本地硬盘E了。而更复杂、更自由的操作方式是通过编写CMD文件来处理，例如Startnet.cmd默认中的“a:\floppy.cmd”命令。

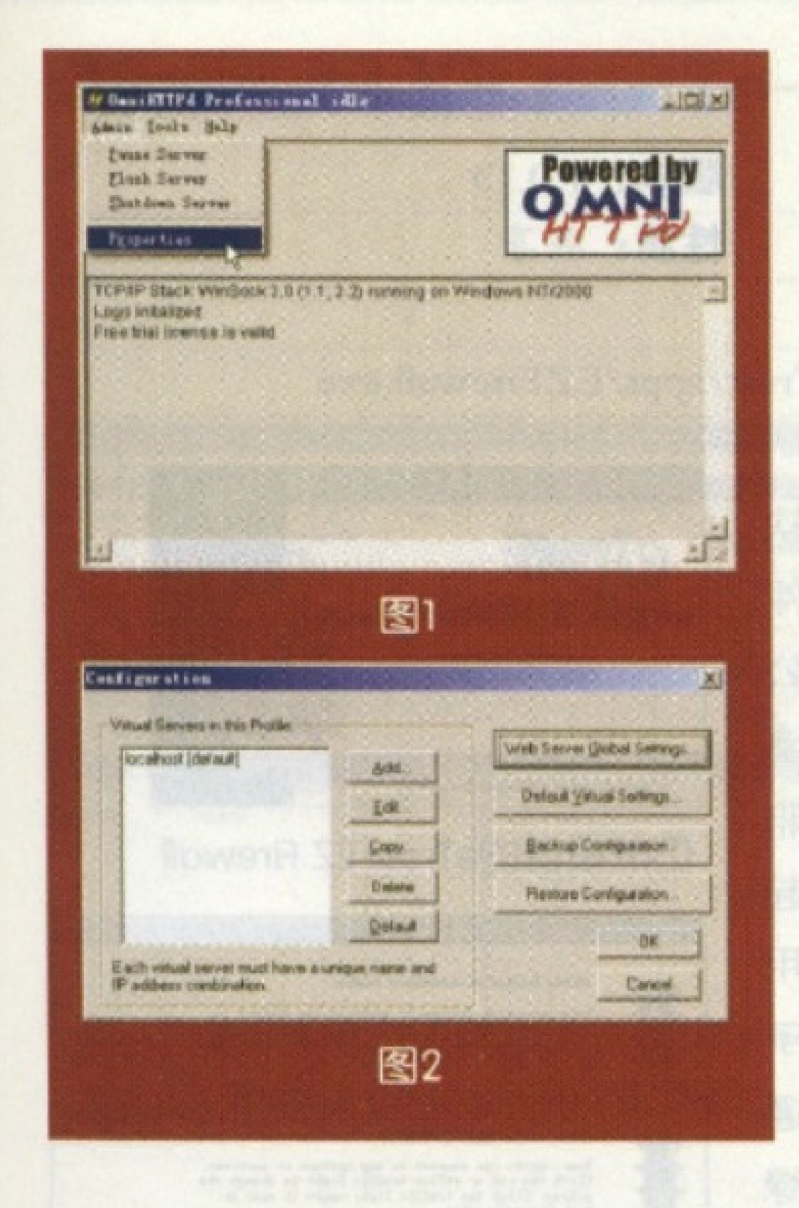
Floppy.cmd是一个可选命令，这一文件中可包含通常在命令提示符下运行的任何命令，例如启动应用程序或打开运行脚本的其他命令行窗口。你只要编写Floppy.cmd，并将其放到软盘的根目录下（也可使用其他文件名和存储位置，但要相应修改Startnet.cmd的内容），待到使用WinPE启动系统时，将此软盘放入软驱，即可实现更为灵活的自定义内容。例如在Floppy.cmd加入命令“format c: /fs:ntfs”，那么WinPE在启动时如果搜索到有Floppy.cmd文件，就会执行将C盘格式化为NTFS格式的命令；当然如果没有把软盘放入软驱，WinPE也不会出错。这实际上给了我们极大的自由度，通过控制“a:\floppy.cmd”文件的编写而使WinPE启动时做出多样化执行任务的选择。例如在本文连载（上）中所提到的，如果是新机器，你可将分区、格式化、转换文件格式等一系列磁盘管理命令编写成Diskpart脚本，然后加入到Floppy.cmd中，这样使用WinPE启动机器后，就会自动完成分区等一系列操作，大大减轻了工作的繁琐程度，特别是在完成批量装机等重复任务时，工作的强度将大为降低。

最后对自定义作一个总结：如果你不想制作WinPE的启动副本，可使用Windows XP OPK CD启动机器，并通过软盘上的Winbom.ini控制启动过程。如果想实现更多的自定义内容，请制作ISO启动副本，并将其刻录至光盘，这样启动机器后将通过光盘中的Startnet.cmd或软盘上的Floppy.cmd实现自定义。显然WinPE有着非常灵活而强大可控制的启动方式，这无疑是你选择它来替代其他启动方式的理由。P

如此简单，你也可以架设完美HTTP服务器

OmniHTTPd使用小记

■上海 ariesy


图1
图2

大多数用个人主机建立私人服务器的朋友都知道，用Serv_U搭建FTP最方便也最稳定，而对于建立个人HTTP则有些困惑：到底是用Windows的IIS呢，还是用名满天下的Apache？实际上，两者都有着这样和那样的不如意。IIS不能进行实时监控，无法得知网站的运行状况及登录人数。Apache功能的确非常强大，可问题在于它是出了名的难学，而且界面对初学者非常不友好，很多功能和设置都要通过手动修改它的配置文件实现，估计绝大多数初级用户对其都是望而生畏。

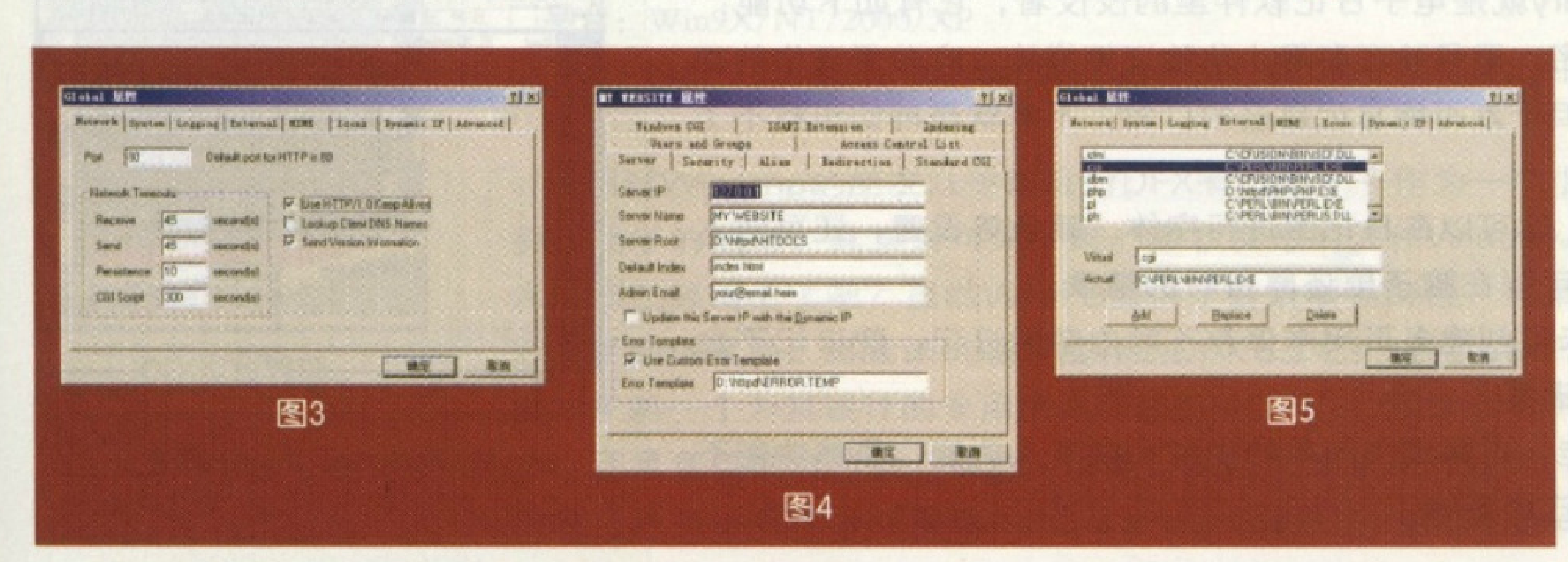
那么有没有非常适合普通的个人网站建立，而且既浅显易懂，又可以进行实时监控的专业建站软件呢？当然有，就是这里要介绍的OmniHTTPd。OmniHTTPd是太平洋电脑网（www.pconline.com.cn）上唯一获得五颗星推荐的架站工具（连Apache也只有四颗星）。它是功能全面、多线程的专业HTTP服务器软件，由于完全免费（甚至包括商业功能），非常适合家庭和个人使用。下面就以2.10专业版为例，介绍一下用它搭建个人服务器的具体步骤。

点击系统托盘上的程序图标可进入主界面（图1），依次选择菜单项“Admin”→“Properties”，即可进入配置（Configuration）对话框（图2），软件的所有配置都将在这里完成。

首先，点击“Web Server Global Settings”按钮进入全局设置（图3）。在“Network”选项卡中设置HTTP端口，默认是80，你也可以设置成其他的未被占用的端口。如果使用的是HTTP1.0的协议（一般都是），记得把“Use Http/1.0 Keep-Alives”钩选，这样可以加快主页的浏览速度。你还可在“System”选项卡中设置允许的连接速度，以防止因连线人数太多而导致机器崩溃。

接下来点“确定”返回配置对话框，对个人服务器的细节进行设置。点击图2对话框中的“Add”按钮添加服务，输入服务名后点“OK”返回。之后选择新添的服务并点击“Edit”按钮，将打开详细的个人设置菜单（图4）。其中“Server IP”栏应填写你的站点IP，如果是用动态IP+解析软件（如花生壳）建站的就不必输入了；“Server Root”栏应填写网站根目录，一般为首页所在目录；“Default Index”则为首页的文件名。设置好这些选项后，如无需使用CGI或者PHP，那么恭喜，你的网站已经建立好了，不妨打开IE，输入你的网站IP进行测试。

如果还想支持CGI或其他服务器端脚本语言，则还需进行一些设置，这里以CGI的使用为例。首先，你必须安装Activeperl这个Perl编译器，一般都把它安装在c:\perl目录下。然后只需进入“Global属性”对话框中“External”选项卡的相应信息即可：将.cgi的Actual编译程序路径设置为“c:\perl\bin\perl.exe”（图5），将.pl和.plx的分别设置为“c:\perl\bin\perl.exe”及“c:\perl\bin\perlis.dll”。当然，你也需要在图4中将Windows CGI和Standard CGI选项卡下的路径改为你论坛的CGI-BIN路径。最后，要想使用其他脚本语言，可去官方网页http://www.omnicron.ca查看详尽的帮助文本。


图3
图4
图5

年后，终于又坐到了单位的办公桌前。面对着一张张熟悉的笑脸和桌上冰冷的电脑，总感觉心里空荡荡的。上学的时候，总是盼望过年——因为终于可以回家和父母、妹妹团聚；而每到要回校时，总是有一些伤感。我明白生活还要继续，我明白今天所做的一切，都是为了将来、自己和家人过得更好……努力学习工作，其实就是一种——珍惜，我这样想。最后感谢蔡旋、洪俊文对本文提供的帮助。（软件推荐信箱：xink@vip.sina.com）

■河北 李岩

工具快报

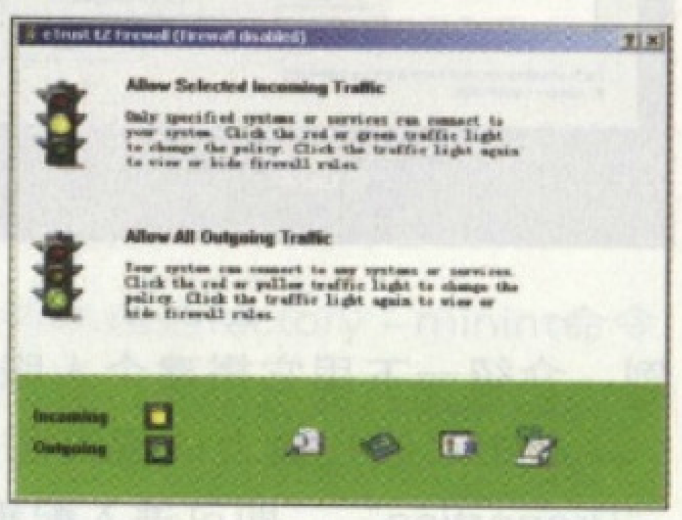
清爽的个人防火墙——eTrust EZ Firewall

□类型：防火墙　□版本：1.0.13
□大小：2.45MB　□性质：共享
□平台：Win9X/NT/2000/XP
□下载：ftp://ftp.ca.com/pub/myeTrust/apps/EZFirewall.exe



仍然很酷的eTrust EZ Firewall

大家还记得2002年23期《软件新天地》中介绍的杀毒软件eTrust EZ Antivirus吧？其实CA公司同时也开发有个人防火墙eTrust EZ Firewall，功能自然非常强大（CA品质保证），使用起来的感觉是……清爽！相信使用后，你就会切身感觉到这一点了



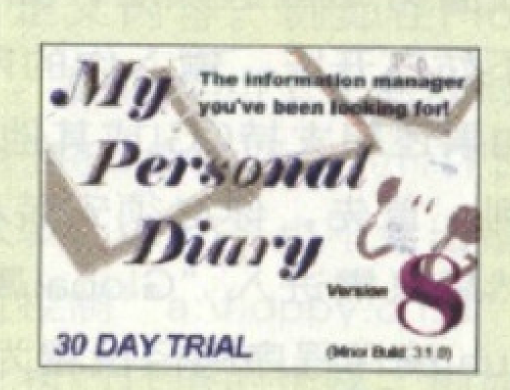
eTrust EZ Firewall设置界面

界面简洁明快，有两个交通红绿灯标志，上面的是接收红绿灯，下面是发送红绿灯。点击交通灯颜色就可以方便地切换安全等级——绿灯为允许全部，红灯为禁止全部，黄灯则是中等。下面的两个指示灯（Incoming和Outgoing），则能更方便地切换安全状态。怎么样？就是这么简单，无需其他同类软件那样冗杂繁复的设置，你所做的只是根据情况不同切换“红绿灯”，呵呵。另外不要怀疑它的品质——它可是跟eTrust EZ Antivirus一样获得极高评价的哦！用了这款软件，笔者才真正感受到“简单就是美”这句话的内涵，呵呵。

附30天试用码：14XXK-K14XJ-XR9GL-C7MLJ，对应用户名为：003BA2EF0C。

电子日记本——My Personal Diary

□类型：电子日记　□版本：8.3.1.0
□大小：1.6MB　□性质：共享
□平台：Win9X/NT/2000/XP
□下载：http://www.camdevelopment.com/products/mpd8.exe



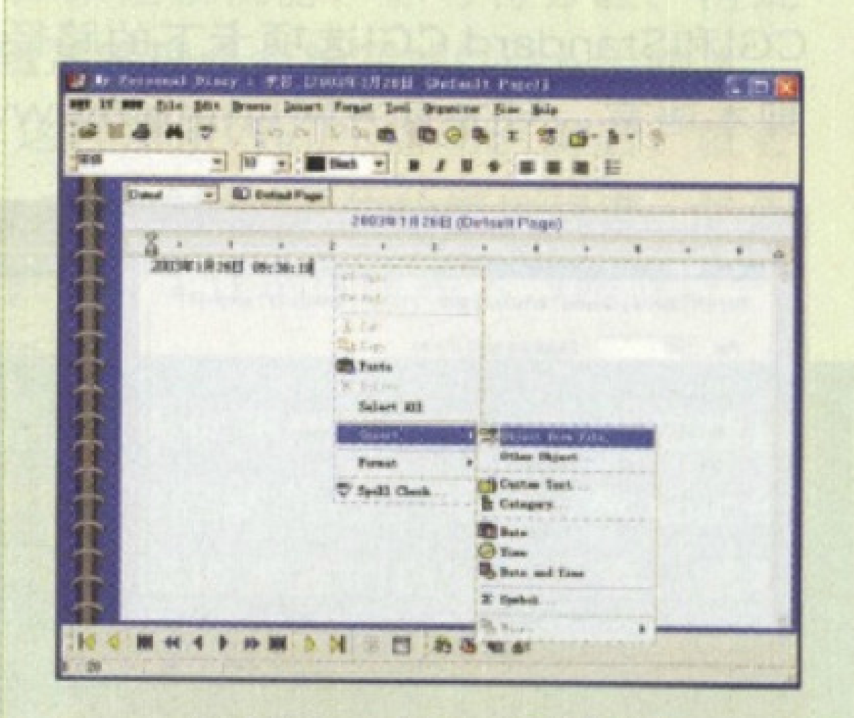
很多人喜欢写日记，你是否还一直在纸制笔记本上记日记呢？进入电脑时代，也该换笔了，呵呵。用电脑写日记有如下好处：安全、方便、图文并茂，而My Personal Diary就是电子日记软件里的佼佼者，它有如下功能：

1.日记全程MD5加密、登录验证和最小化验证等措施，充分保证你的日记不会被他人看到——但千万不能忘记自己的口令，不然就是神仙也救不了你了。

2.强大的编辑功能：你可以在日记里进行字体、颜色等设置，还可插入文件或图片，保证日后可以在脑子里还原当时的情景。

3.多日记功能：每天可创建多页用来保存不同内容的日记，使日记不会因为内容的复杂而显得混乱。

4.个人信息管理功能：它集成了简单的提醒和联系人功能，虽然功能不是很强，但对一般用户已经足够。


My Personal Diary主界面

个人信息小助手——Time & Chaos

□**类型**：信息管理 □**版本**：5.5
□**大小**：3.13MB □**性质**：共享
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP
□**下载**：http://www.isbister.com/programs/32bit/chaos32x.exe


Time & Chaos清爽的主界面

一款与众不同的个人信息管理软件，它把所有功能都到放到一个窗口里，一目了然并且操作方便。虽然只有3MB多一点，但却提供了不亚于Outlook的功能。其主要特点有：

1.和Windows、Office无缝集成，使工作事半功倍：当你在其中点击某个E-mail时，它会自动启动默认的客户端程序，并在收件人栏上填上所点击的E-mail，也可启动Word并调用默认的模版编辑邮件。

2.炉火纯青的类别管理：这使得在其他个人信息管理软件中不甚有用的类别功能重新焕发青春，同时又增加了软件易用性。

3.地址簿安排极为合理：界面右方是联系人概览，从中可找到联系人的主要联系方式。通过快捷菜单甚至不用打开联系人的详细资料就可Copy出任何我们需要的资料。

4.良好的网络支持：它允许多个用户通过网络同时连接其数据库，做到资源共享——而Office要做到这点则需要Sharepoint服务的支持。

5.日程安排和任务：操作简单，可设置提醒、重复并可与联系人关联，同时也可插入图片和文件。

ICQ的反击——ICQ Lite中文版

□**类型**：即时通信 □**版本**：Build #1068
□**大小**：1.85MB □**性质**：免费
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP
□**下载**：ftp://ftp.icq.com/pub/ICQ_Win95_98_NT4/ICQLite/Localized/icqlite_chinese_s.exe


ICQ中文版主界面

ICQ中文版？！不错，不要不相信你的眼睛，ICQ终于发布了官方中文版本——虽然让大家等待的时间显得长了些，但它终于还是走到了我们面前。目前，ICQ力推其精简版本Lite版，因此我们率先看到了它的中文版本。面对微软的MSN Messenger和国内的霸主腾讯QQ的步步紧逼，ICQ曾经拥有的空间一点点被挤压抢占，这次推出中文版本，是否代表ICQ开始吹响反击的号角呢？让我们拭目以待！

让你的WMP9音质更出色——DFX 6.2

□**类型**：音效插件 □**版本**：6.2
□**大小**：890kB □**性质**：共享
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP
□**下载**：http://fxsound3.com/dfx/downloads/dfx_WindowsMediaPlayer_6_2015.exe



DFX设置界面

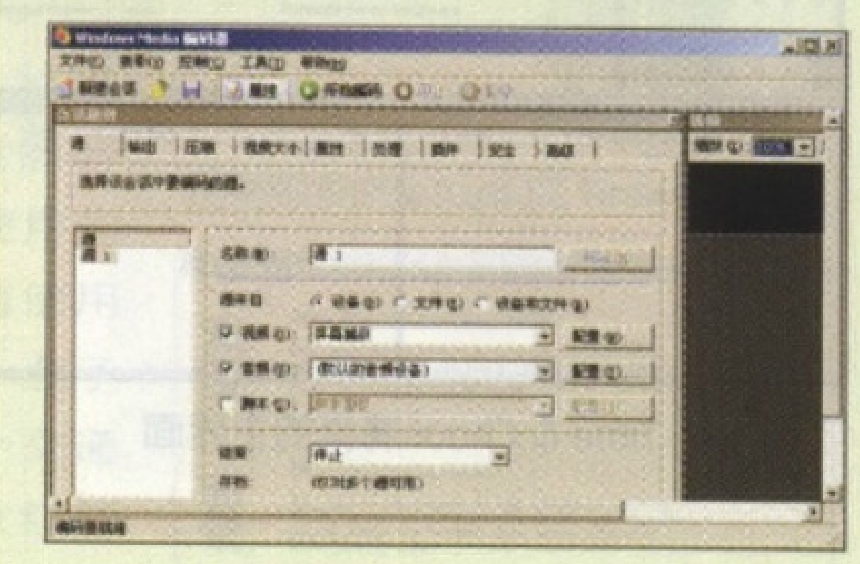
用过Winamp的朋友几乎都会对DFX有所闻——作为一个小小的插件，DFX竟能吸引如此多的眼球，其实力可见一斑。微软发布的大作Window Media Player 9，相信大家都已经用上了吧？虽然WMP9提供了音效增强特性，可某些"贪婪"之人还是永远都不知道满足，那就试试笔者推荐的DFX 6.2吧！当初WMP9测试版刚发布，DFX就发布了第一个为其设计的专用版本。最新的DFX 6.2预置39种风格的音响效果，任你挑选；还具备目前流行的"换肤"功能，随时变换漂亮的外壳；另外，如果你舍得掏钱注册，还可以享受绝对震撼的3D Surround效果和HeadPhone功能。

王者风范——Windows Media Encoder 9

□类型：编码器　　□版本：9.00.00.2980
□大小：9.48MB　　□性质：免费
□平台：Win2000/XP
□下载：http://download.microsoft.com/download/6/b/a/6bade4d1-2ea6-40dd-ad39-bfac5cc07b73/WMEncoder.exe

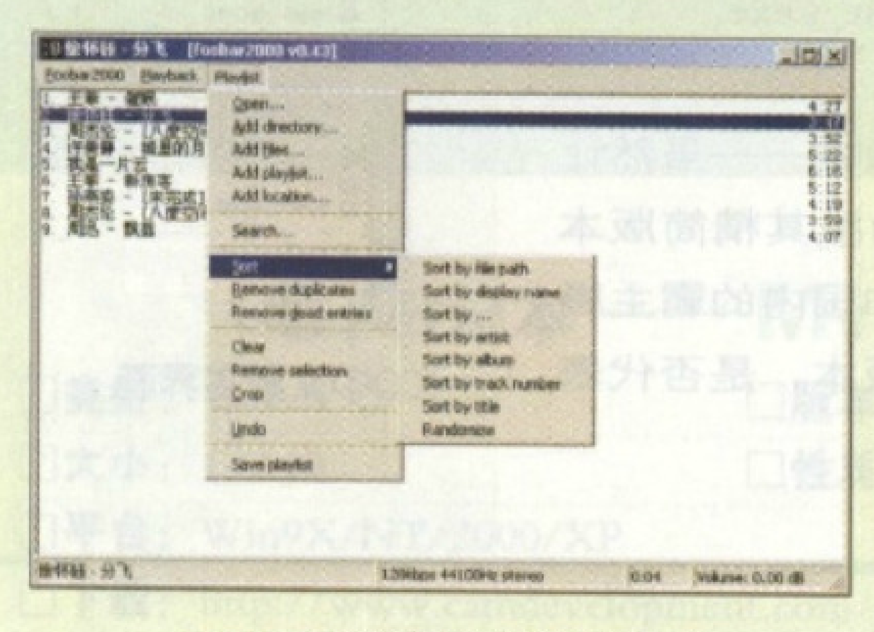


Windows Media Encoder 9是功能强大的制作工具，用于将实况和预先录制的音频和视频转换为Windows Media文件或流。未经压缩的音频和视频内容在流式播放时可能会消耗大量带宽，或造成文件过大；通过对内容进行压缩，可实现借助常见的Internet带宽广播内容，或将其保存为大小适当的Windows Media文件。Windows Media Encoder 9新增了一些改进，这些改进不仅功能强大而且易于使用：通过增加新目标，使得在各种编码方案间作出选择变得更加容易；新的编译解码器提高了编码音频和视频内容的质量；支持将源文件和会话文件拖动到编码器窗口中，从而便于快速开始编码；新的恒定比特率（CBR）和可变比特率（VBR）编码模式使你能针对具体播放方案对设置进行微调；通过使用Windows Media Audio 9 Professional和Windows Media Audio 9 Lossless编译解码器可进行多声道音频编码；可使用数字版权管理（DRM）保护编码内容；支持转换插件；多比特率（MBR）内容可支持多种音频格式和视频分辨率；支持Windows XP即插即用功能，使编码器能在运行时自动检测设备……总之如果你有制作Windows Media文件的需要，那么这个版本绝对不可错过。


Windows Media Encoder 9编码界面

貌不惊人的MP3播放器——Foobar2000

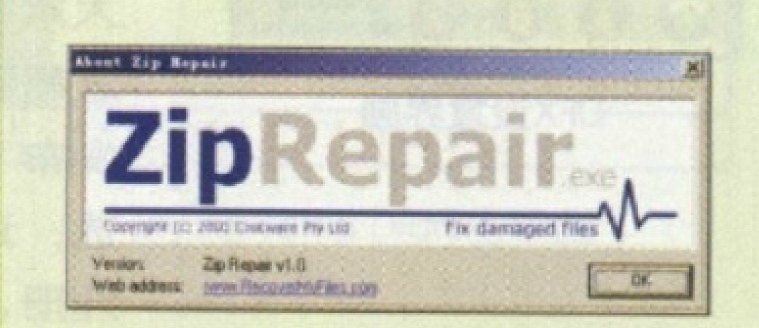
□类型：媒体播放　　□版本：0.43
□大小：609kB　　□性质：免费
□平台：Win2000/XP
□下载：http://foobar2000.hydrogenaudio.org/foobar.exe


Foobar2000极其朴素的界面

如果只看Foobar2000的界面，你会认为这是一个什么软件？记事本？错，它是个MP3播放器。这么简陋的播放器是否值得推荐呢？要是你知道它是Winamp的作者开发的，就不会感到奇怪了。Foobar2000是以技术为主的MP3播放器，它没有任何漂亮的界面，甚至以这样的界面来说，还属于不合格的——但请注意，更好的音质是它最吸引人的地方。它支持MP3、Ogg Vorbis、MPC、APE、FLAC、Ogg FLAC、WAV、MOD和SPC等多种格式；支持有损压缩的MP3、Vorbis和MPC等格式直接以32位浮点解码输出；能直接读取Rar/Zip文件；内置SSRC的Resampler组件；系统资源占用率极低。值得一提的是它的24位输出和将有损的MP3以32位解码输入都将让音质更好。Foobar2000同样支持插件，但遗憾的是目前的插件还不够丰富。

修复损坏的Zip文件——Zip Repair

□类型：压缩工具　　□版本：1.0
□大小：517kB　　□性质：免费
□平台：Win9X/NT/2000/XP
□下载：http://www.recovermyfiles.com/downloads/ZipRepair.zip



经常上网下载的朋友一般都会遇到下载的Zip文件损坏的情况，而WinZip

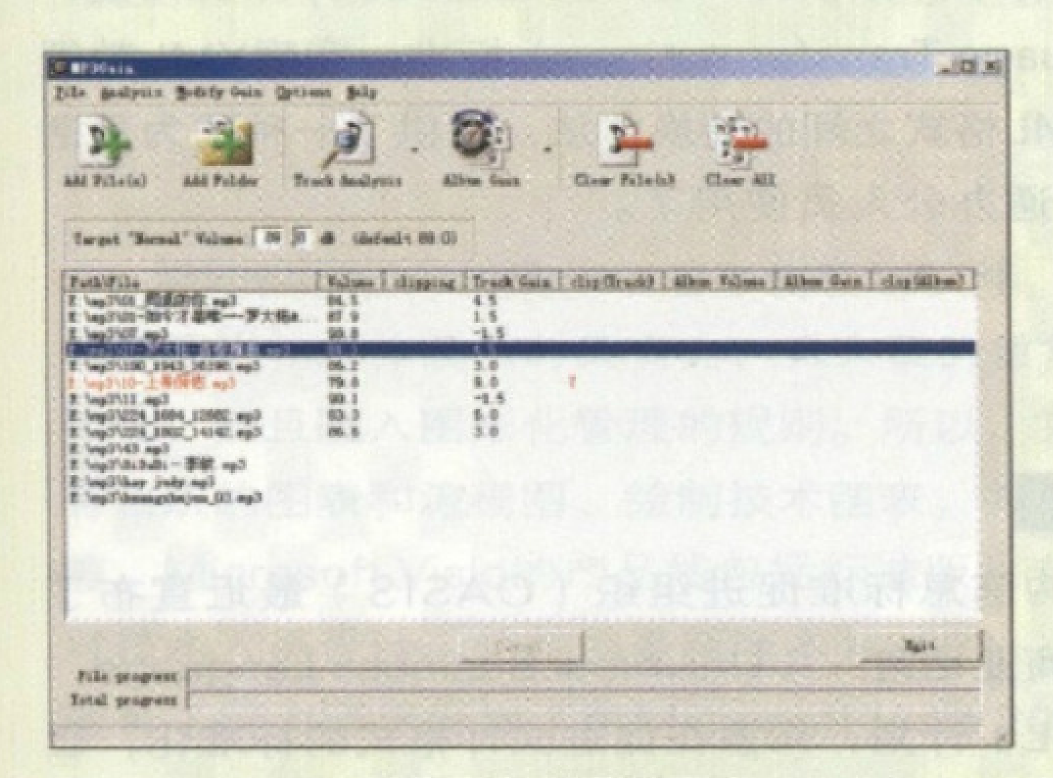
并没有像WinRAR一样提供方便的修复功能，怎么办呢？试试Zip Repair！它提供了简单易用的Zip压缩文件修复功能，可将压缩文件中可使用的部分提取出来，将你的损失降到最低程度。Zip Repair修改文件的方式相当简单，就是将原本无法正常打开的Zip文件中仍可使用的部分单独保存出来，另存成文件。使用方法再简单不过，依次选择菜单“文件”→“Repair Zip File”，再找到要修改的Zip文件即可。注意：修复损坏的Zip文件不是没有限制的，由于Zip Repair从一个完整的Zip提取可用部分，所以当你的压缩包里只有一个文件时，就根本无法为你挽救了。



Zip Repair使用界面

体贴你的耳朵——MP3Gain

□**类型**：音频处理 □**版本**：0.9.9
□**大小**：2.18MB □**性质**：免费
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP
□**下载**：http://www.onlinedown.net/mp3gain.htm



MP3Gain使用界面

现在只要有电脑就会有MP3，而随着硬盘容量的快速增加，喜欢音乐的朋友收藏有几个GB的MP3已是常见的情况。这些MP3当然会来自各种渠道，有下载的，还有朋友和自己直接从CD中抓轨并转换出来的，甚至还会有不少是通过工具软件从其它格式转过来的。于是就不可避免的遇上了一个问题：不同MP3文件的音量会有区别，即使是一个专辑中的曲目也可能音量不同，而重复调节音量无疑很麻烦。微软为解决这一问题，在Windows Media Player 9中增加了自动调节音量功能，但这只是一种动态的调整功能，那么能不能对MP3文件的音量进行直接编辑并保存呢？MP3Gain正是这样的一款工具，它可以对你选定的文件进行音量分析，并将其尽量调节至相同音量。让笔者感到惊异的是，它不仅可以对MP3文件的整体音量调节，甚至支持调节单个声道音量调节！如果想在使用电脑听MP3时体贴一下自己的耳朵，不妨试试这款软件。

软件升级快报

WinRAR 3.11：著名压缩软件，新版本的“转换”命令可以处理TGZ压缩文件，图形界面自解压模块提供CRC或文件创建错误的更多诊断信息细节，修正了3.10版的一些Bug。下载地址：http://www.rarlabs.com/rar/wrar311.exe。

The jv16 PowerTools 1.2：优秀系统优化设置软件，新版本全面改进了注册表清理工具，新增IE cache cleaner。下载地址：http://www.kolumbus.fi/jv16/jv16pt_setup.exe。

eTrust EZ Antivirus 6.1：出色的杀毒软件，新版本提供了命令行扫描，可输入代理服务器信息，增加密码保护选项，恢复了Options Wizard，另外安装文件更小。下载地址：ftp://ftp.ca.com/pub/myeTrust/apps/EZAntivirus.exe。

ICQ Pro 2003a Beta Build #3800：著名即时通信工具，新版本对界面作了优化改进，另外修正了一些Bug。下载地址：http://www.onlinedown.net/icq2003.htm。

NVDVD 2.27：强大的DVD播放软件，新版本提高了VCD的回放质量，增强了Windows XP下的快速用户注销转换模式，增强了硬件Overlay或VMR模式下默认的色彩控制设定，增强了用户使用界面的性能，修正了一些Bug。下载地址：http://www.onlinedown.net/nvidianvdvd.htm。

PowerDVD XP 4.0 build 2417 Patch：知名DVD播放软件，升级补丁提升了程序性能，支持Dolby Virtual Speaker和24bits/96kHz LPCM音效播放技术，支持更多新款影音周边设备。下载地址：http://download.gocyberlink.com/ftpdload/patch/powerdvd/PDVDxp4_Patch_2417.exe。

业界动态

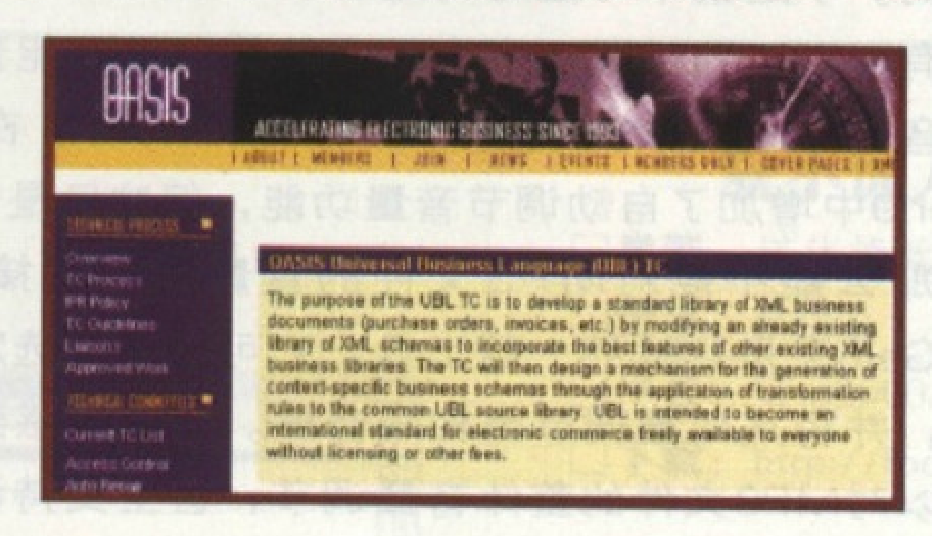
Xdocs将被正式命名为InfoPath

在最近的一次发布会中，微软透露了更多关于Xdocs的细节，并且声称，将在本年度中期随Office 11的正式版本一同推出Xdocs，正式版本中Xdocs的官方名称已经敲定为"InfoPath"。在去年微软推出Office 11的测试版本，就已计划将Xdocs作为新附加的组件推出，这一组件为占领电子表格市场而设计。

InfoPath基于XML设计，使得办公人员能创建电子表格，并将其中数据与其他文件或终端商业系统共享。微软显然想在基于XML的内容管理软件市场中分取利润。有市场研究员预测，至2008年为止，这一市场的价值将超过11亿美元。市场的巨大利润亦吸引了众多的软件制造厂商，一些批评家指责，微软的InfoPath将试图利用其在桌面产品上的巨大优势控制这个正在发展中的市场。

在格式方面，InfoPath将不遵循XForms。XForms是万维网组织（World Wide Web Consortium）开发的、基于XML的电子表格工作标准。微软的一名产品经理Bobby Moore说，微软会使用XSLT（Extensible Stylesheet Language Transformations）标准，实现XML数据在InfoPath中的使用。他说，XSLT定义了不同XML格式之间的转换方法，提供了一种更为灵活的方法来显示数据，这样InfoPath表格就可被普通办公人员使用了。

OASIS宣布"通用商业语言"计划

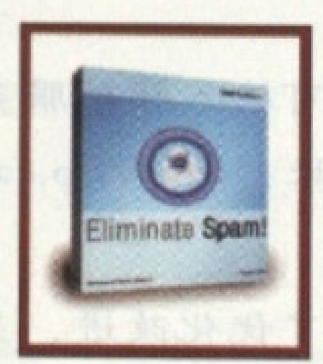


结构信息标准促进组织（OASIS）最近宣布了"通用商业语言"（Universal Business Language，简称UBL）计划，用意在促进文件格式的标准化，让企业之间的信息交流更为容易。

OASIS是积极推动XML数据交换格式的产业标准组织之一，其会员包括技术供货商，以及用可扩展标记语言（XML）从事商业应用的公司。此次其推出的UBL草案明确制订了一般商业文件的格式，例如下订单或开发票等。

用XML格式化数据，正迅速成为企业间的标准做法，但许多企业采用不同的格式来定义文件。UBL希望透过标准化的努力，让计算机能自动读取和交换文件，无需复杂的重新格式化程序。OASIS说，届时扮演不同商业角色的工作人员，也能轻松阅读文件。

KMGI免费发放Outlook用阻截垃圾邮件软件



美国KMGI公司最近发布了针对微软Outlook的垃圾邮件阻截软件"Eliminate Spam!"，并免费将此软件提供下载。

Eliminate Spam!配备170多种可定制的垃圾邮件过滤器。用户只需点击一次就可以删除被过滤的垃圾邮件，并拒收来自发信方地址及其域名的邮件。另外，若将此软件用于服务器端，还可记录垃圾邮件的阻截情况，当多个用户拒收同一发信方邮件时，Eliminate Spam!就不会将来自该发信方的电子邮件发送到其他用户的收信箱，并隔离到"Junk Mail"文件夹。

顺便提一下，据美国Ferris Research的统计数字显示，2002年垃圾邮件给美国企业带来的损失高达89亿美元。



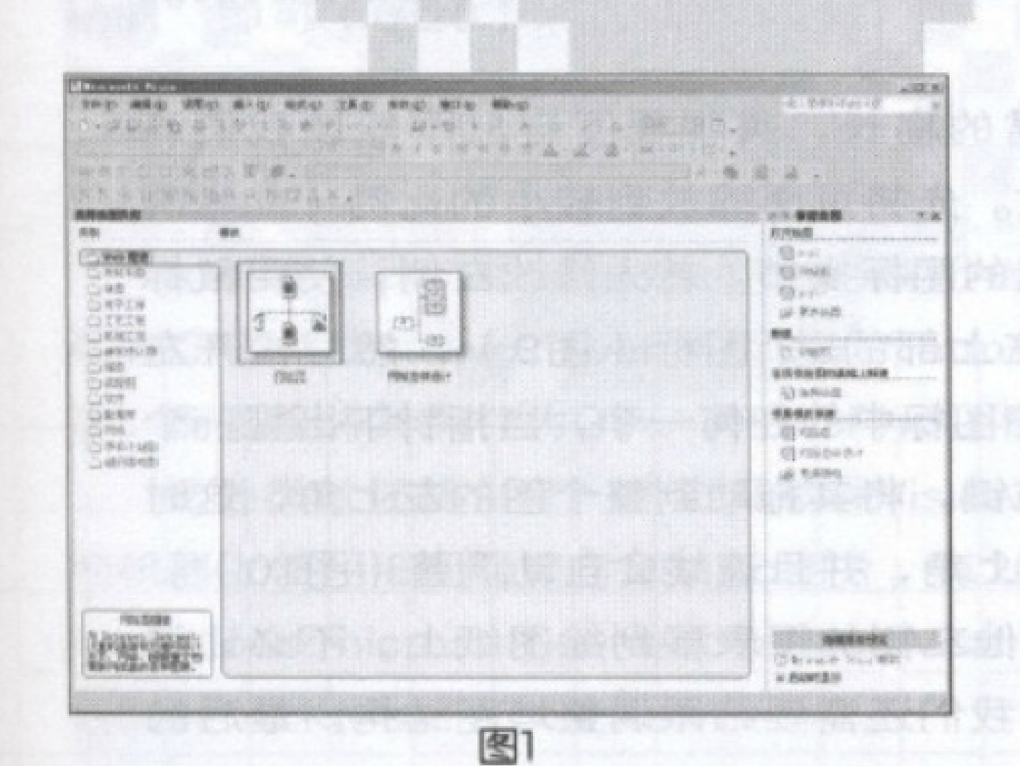
TRENDS

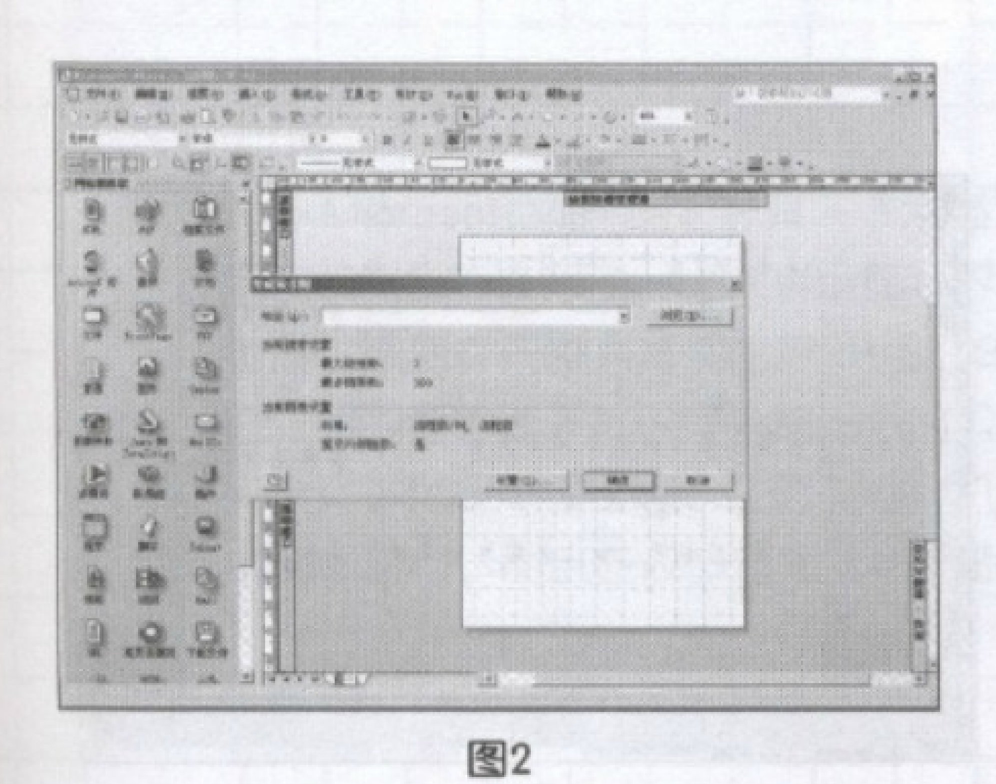
编者按：几乎所有的办公领域多少都会出现图形化的管理方式：人事部门会使用人事图，软件开发会使用流程图，各种工艺制造业的管理需要有工艺工程图……总之，由于图形表达方式便捷与明了，大部分需要表达复杂思路或机构的办公人员都会不同程度在工作中使用到。如此，图形的绘制就成了办公领域中常见的工作，准确、简洁而精美是这项工作的主要目标，要实现这一目标并不容易。但在拥有了计算机后，情况会大为改善。Microsoft Visio就是PC平台上一款出色的图形绘制软件，以下通过一个实例，希望能对大家了解这款产品起到抛砖引玉的作用。另外，如果你想参加本刊举办的“迎新春电子贺卡大赛”活动（详见2003年第1期“读编往来”），Microsoft Visio也可作为参赛工具之一，其简单而强大的图形绘制功能或许能使你的作品脱颖而出，不妨一试。

用Microsoft Visio 2002绘制网站地图

■上海 DKman

Microsoft Visio是一个图形化管理软件，它可将管理活动以图形的方式表示出来，以便跟踪管理。然而，传统的处理图形化工作既费时又费力，且大量的重复劳动严重影响了工作效率与质量。Microsoft Visio不但将绘图过程加以简化，而且融入图形化管理的规则。所以，它越来越成为办公管理活动中不可缺少的工具。利用这一软件，你可创建有组织的图表和流程图、绘制技术图表，并为CAD图纸添加注解，手工或自动地实现网络、软件及数据库的设计工作等。Microsoft Visio的产品线包括标准版、专业版和企业网络工具，标准版一般为业务专业人员采用，而专业版对针对技术人员设计。软件的最新版本为2002，1月24日发布了最新补丁SR-1，用户可在Microsoft的网站上找到这一最新补丁。为了更好地了解Microsoft Visio 2002的功能，我们不妨利用其来绘制一个网站地图。


图1

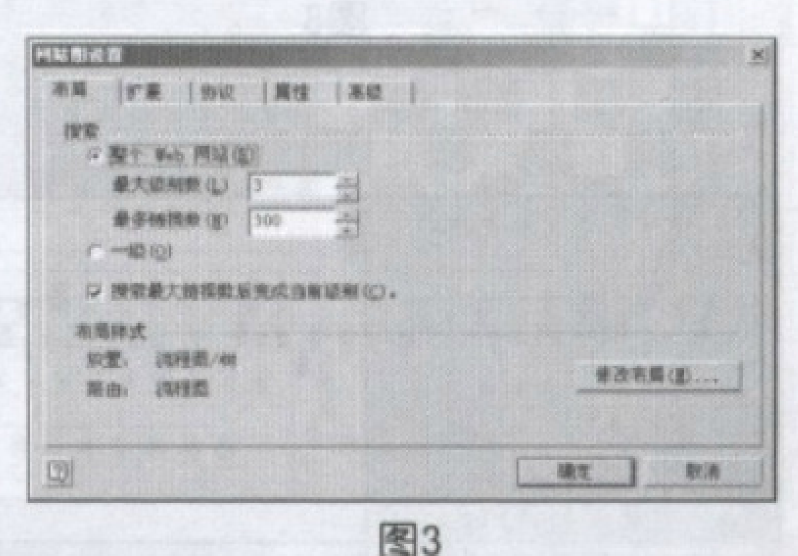

图2

1.创建绘图任务

可通过开始菜单运行Microsoft Visio 2002，进入主界面后，软件会让你选择绘图类型，由于我们要建立一个网站地图，所以在选择绘图类型时候选择Web图表类中的网站图（图1）。双击“确定”后将进入绘图状态，并且会出现“生成站点图”对话框（图2），从这里就可以开始我们的Visio 2002之旅了。

2.绘制草图

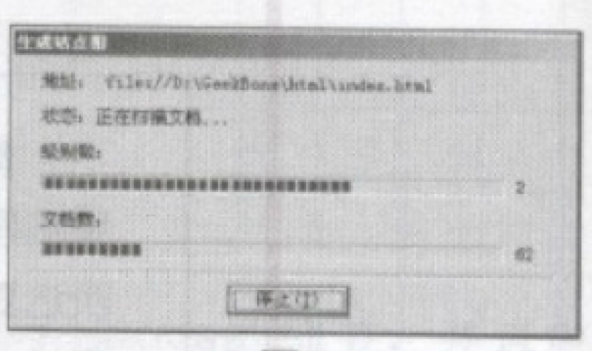
好的开端是成功的一半，用Visio 2002的“生成站点图”向导就是一个很好的开端。我们现在以本地硬盘上的一个网站Geekbone为例（当然用户也可以分析一个URL，而不必局限于本地文件），首先点击图2“生成站点图”对话框中的“浏览”按钮，之后选择硬盘上的首页index.html文件，确定之后返回对话框，并点击下方的“设置”按钮进入“网站图设置”对话框（图3）。

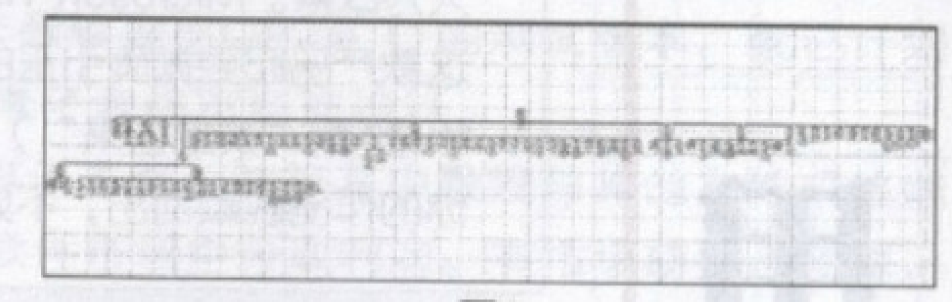

图3

由于网站规模不大，并且没有过多的额外链接，我们只要稍作设定便可。进入“协议”选项卡，在协议中去除Gopher、MailTo、搜索、Telnet、WAIS前面的钩；进入“高级”选项卡，在搜索条件单选栏中选择指定子树中的文件。设定完成后按确定返回“生成站点图”

对话框并再次确定。软件将自动开始分析站点中的文件数据（图4）。经过一段时间的分析，网站地图将被自动绘制出来（图5）。

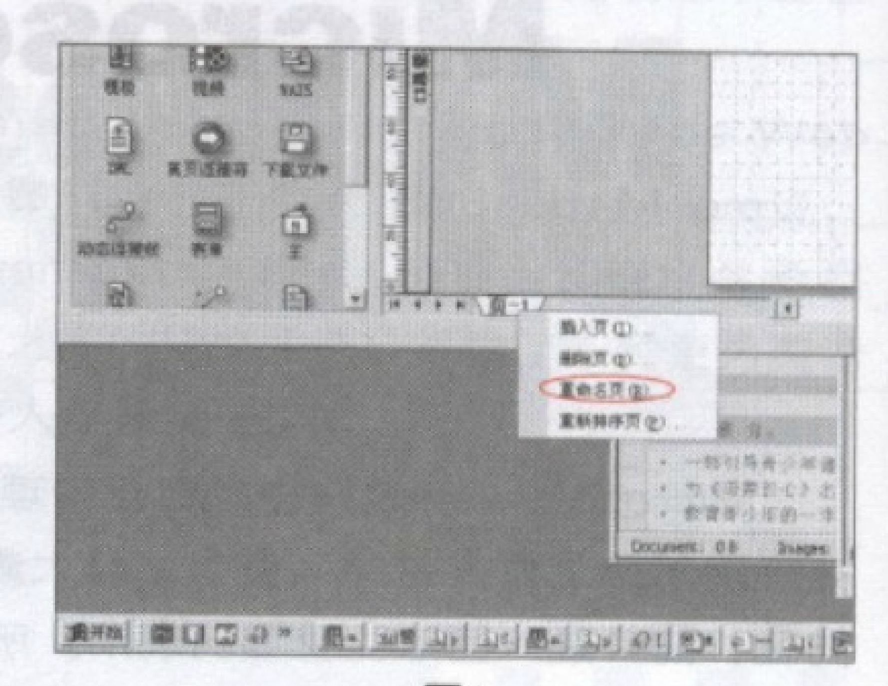
自动生成的图当然不会令人满意，不过不要着急，毕竟这只是一个草图而已。以下我们将开始建立正式网站地图，为了与我们即将建立的正式网站地图区别开来，可将“页名”由“页-1”改为“Geekbone网站地图草稿”：在页面标签上按鼠标右键，选择“重命名页”（图6），然后输入新的页名即可。


图4


图5

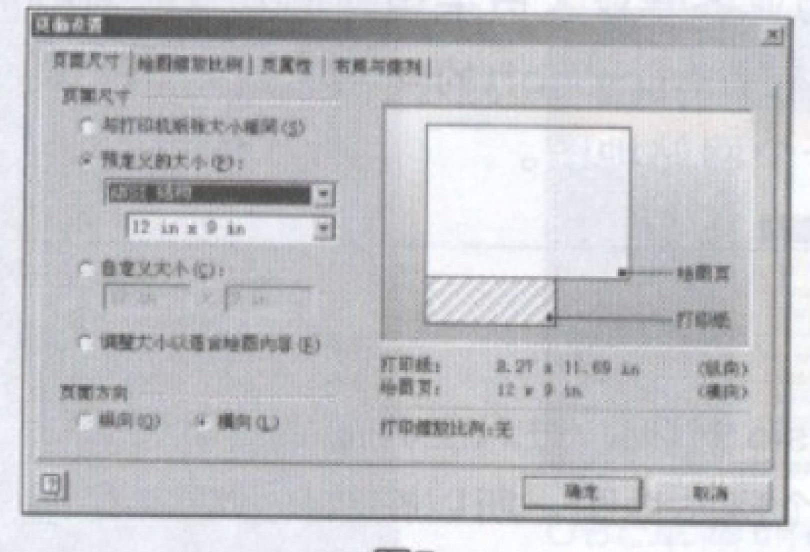
3.建立新页面

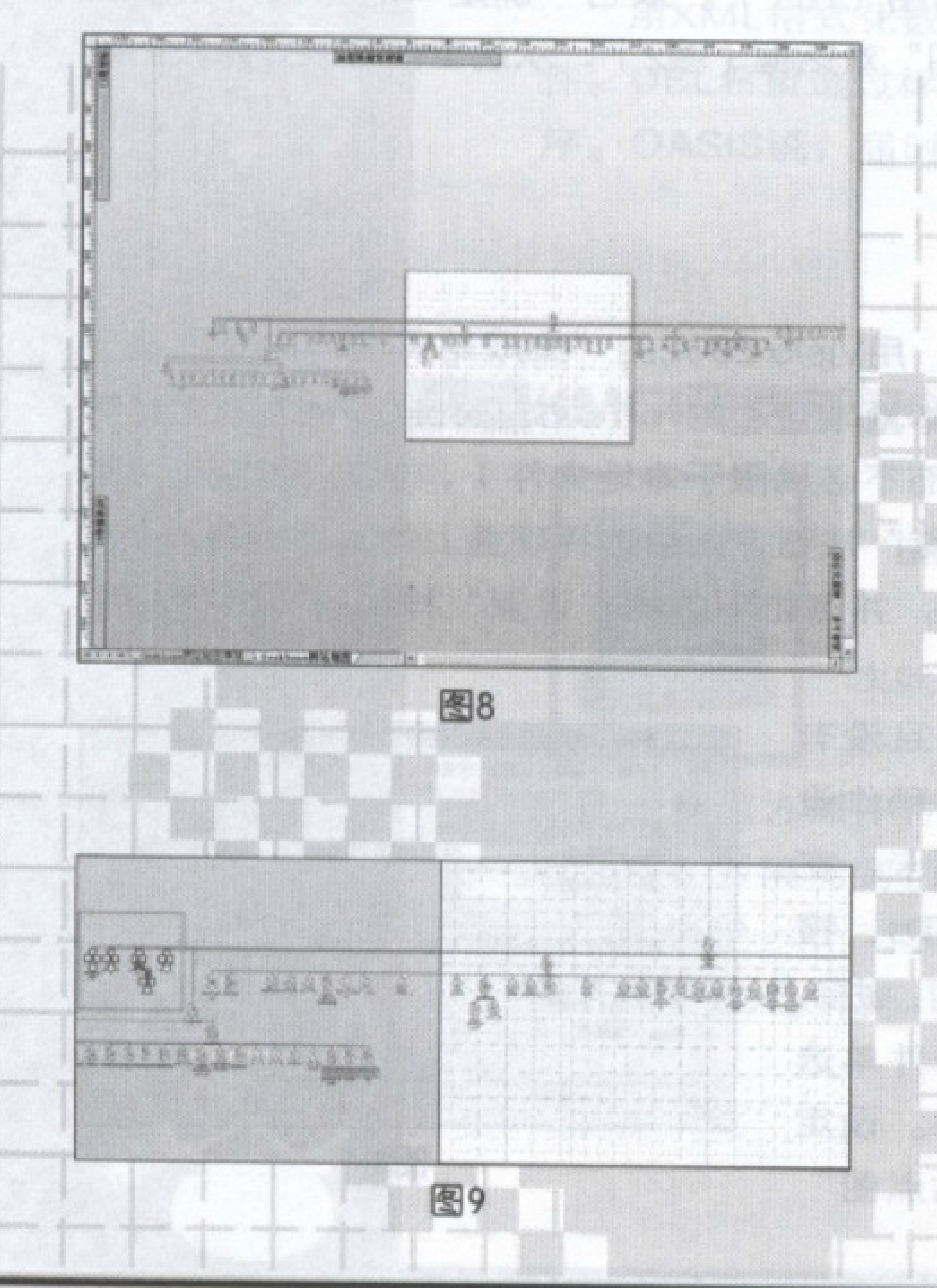
在菜单中选择“插入”→“新建页”，将会进入到“页面设置”对话框。在“页属性”选项卡中，在“名称”栏中填写“Geekbone网站地图”，其他都不作修改；然后进入“页面尺寸”页，在“页面尺寸”中选择“预定义的大小”，并在下拉选项中选择“ANSI结构”（图7）。点击“确定”按钮退出对话框，新页就建立好了。


图6

4.整理网站地图

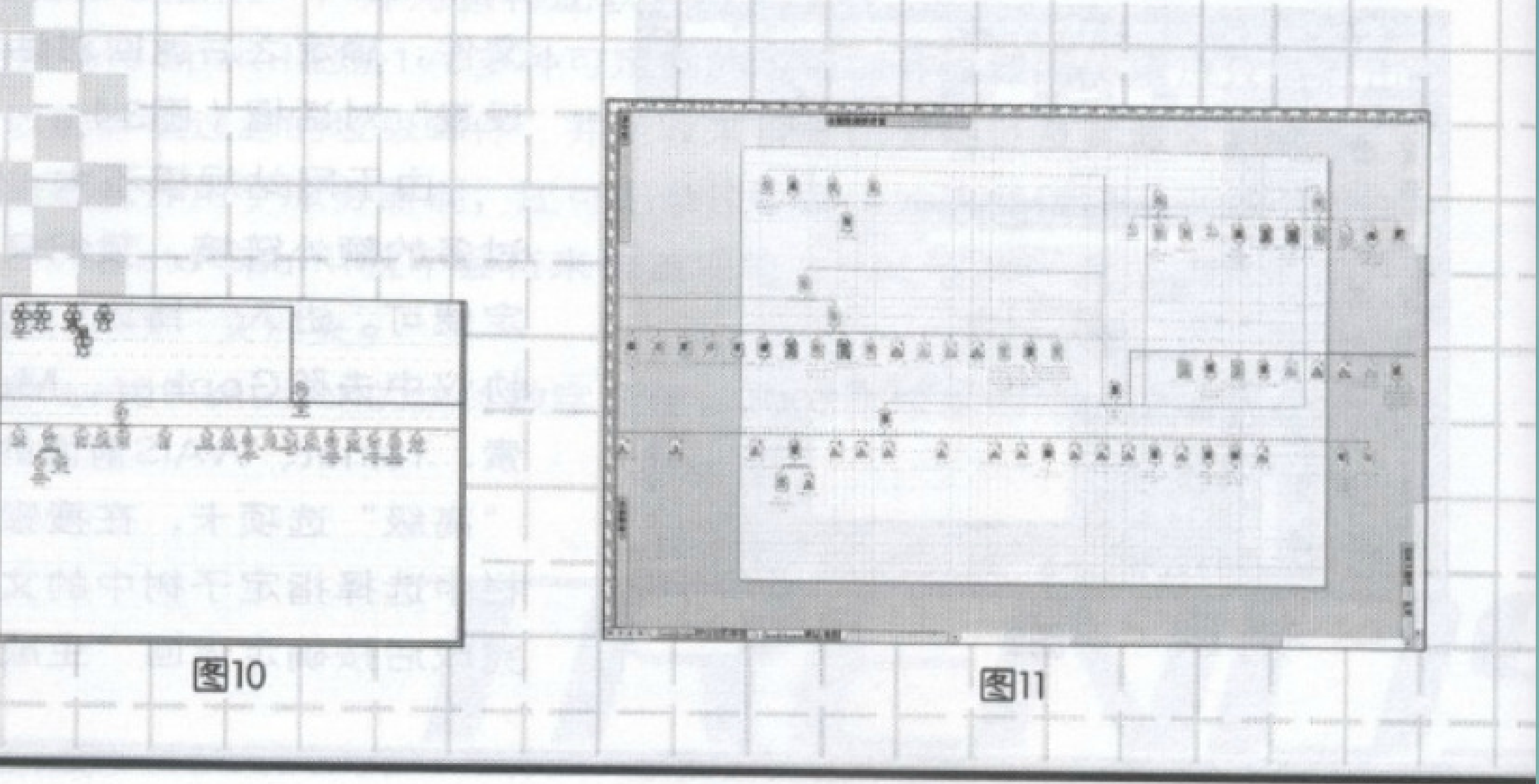
返回到“Geekbone网站地图草稿”页，并将工具栏上的缩放数值定为150%，这样就能更清楚地看到地图的细节了。仔细在页面中查找带红“×”的图标，这些图标表示的是无效链接文件，将其全部删除即可。使用快捷键“Ctrl+A”选中整个网站地图，并选择菜单项中的“编辑”→“复制”。然后，进入“Geekbone网站地图”页，在“编辑”菜单项选择“粘贴”，这样整个网站图就被复制到绘图纸中央（图8）。

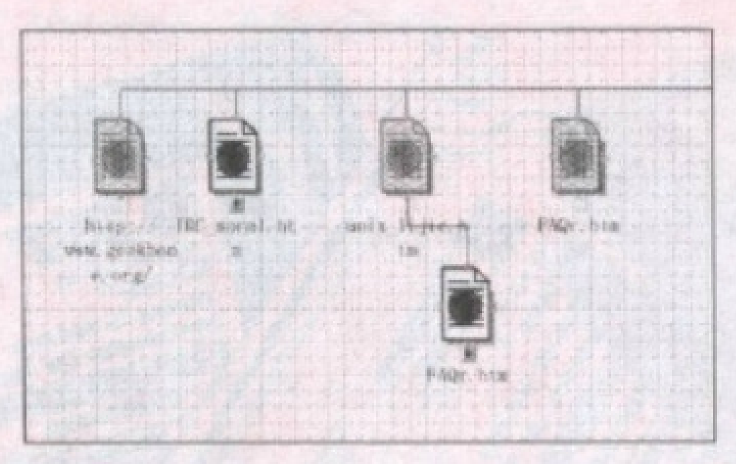

图7


图8

现在的结构看起来非常的扁长，美观程度当然不能让我们满意，所以将对结构进行修改。先将页面缩放到较小的比例（如本例的26%），以适合进行批量的图标操作。首先修改左侧，使用鼠标左键拖出一个框，圈住最左上部的5个图标（图9），然后松开左键，并将鼠标指针移动到5个图标中的任何一个，当指针下出现一个地球/回形针的图标时按下左键，将其拖动到整个图的左上角，这时图标就被移动到绘图纸的左上角，并且连线会自动调整（图10）。

然后按照这个方法将其他左侧的图表移到绘图纸上。不必让图标完全落在绘图纸上，因为我们还需要细微调整地图结构。最后的移动效果如图11所示。


图9 图10 图11


图12

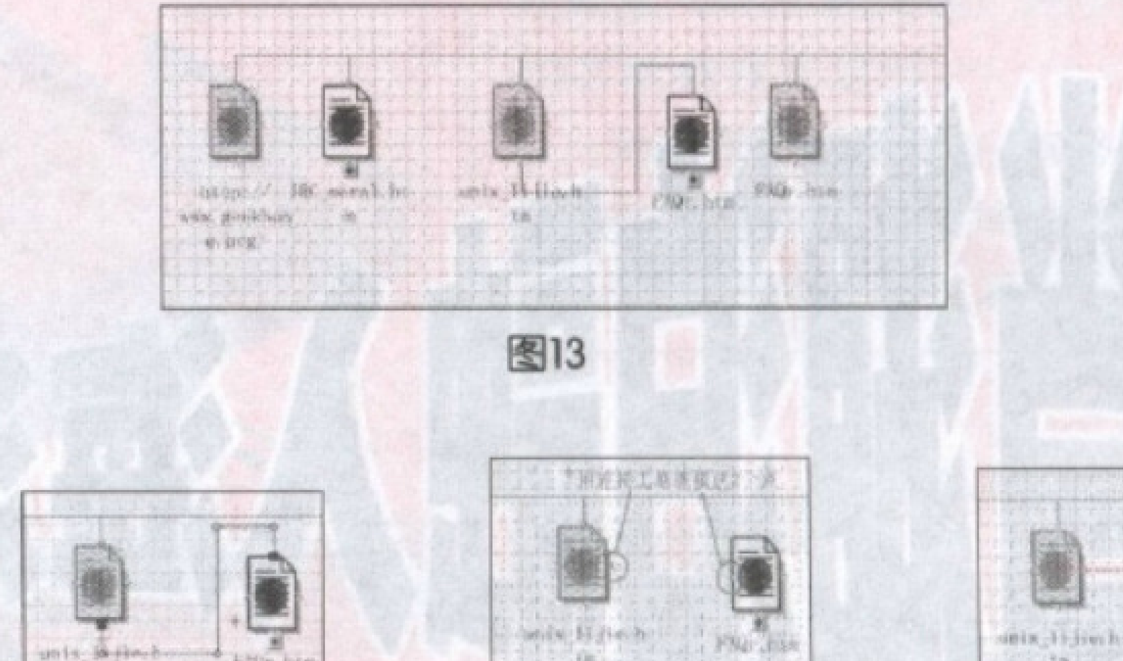

图13

图14

图15

图16

图17

5.地图局部的细微调整

下面以刚才已被移动到左上角的5个图标（图12）为例，对细微调整的方法进行说明。图中有两个FAQr.htm图标，并不指示同一文件，而是分别为unix_lijie.htm的同级和下级链接文件。选中右上角的FAQr.htm图标，并且用左、右方向键将图标平移到一定位置，然后将下方的FAQr.htm图标移动到unix_lijie.htm右侧（图13），可以看到图标间的连线会跟随移动。

显然连线不必如此扭曲，我们用工具栏上的连接线工具（图14）对其进行调整。点击连接线工具后，

接着选中连接unix_lijie.htm和FAQr.htm的连线（图15），按键盘上的Delete键删除此线，然后用连接线工具依次选择两个图标最近的蓝色“×”连接标识（图16），将其连接好即可（图17）。按照同样方法调整其他图标到合适位置，我们来看一下最好调整好后的网站地图（图18）。显然经过一番努力之后，这幅图比起原来的草图无疑要美观大方，而且也达到了更为明了的目的。

6.加入网站地图的说明

大功告成后这一步当然必不可少。在工具栏上选择“矩形”工具（图19），之后在地图右上角拉一个框。双击此框，在框中输入“本网站地图根据http://www.geekbone.org网站结构绘制”即可（图20）。

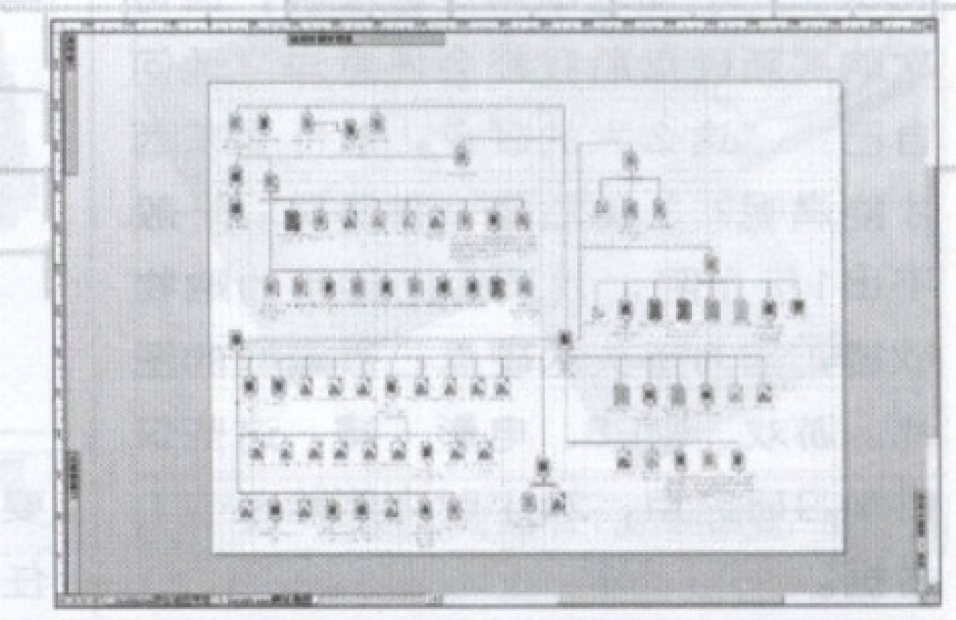

图18

图19

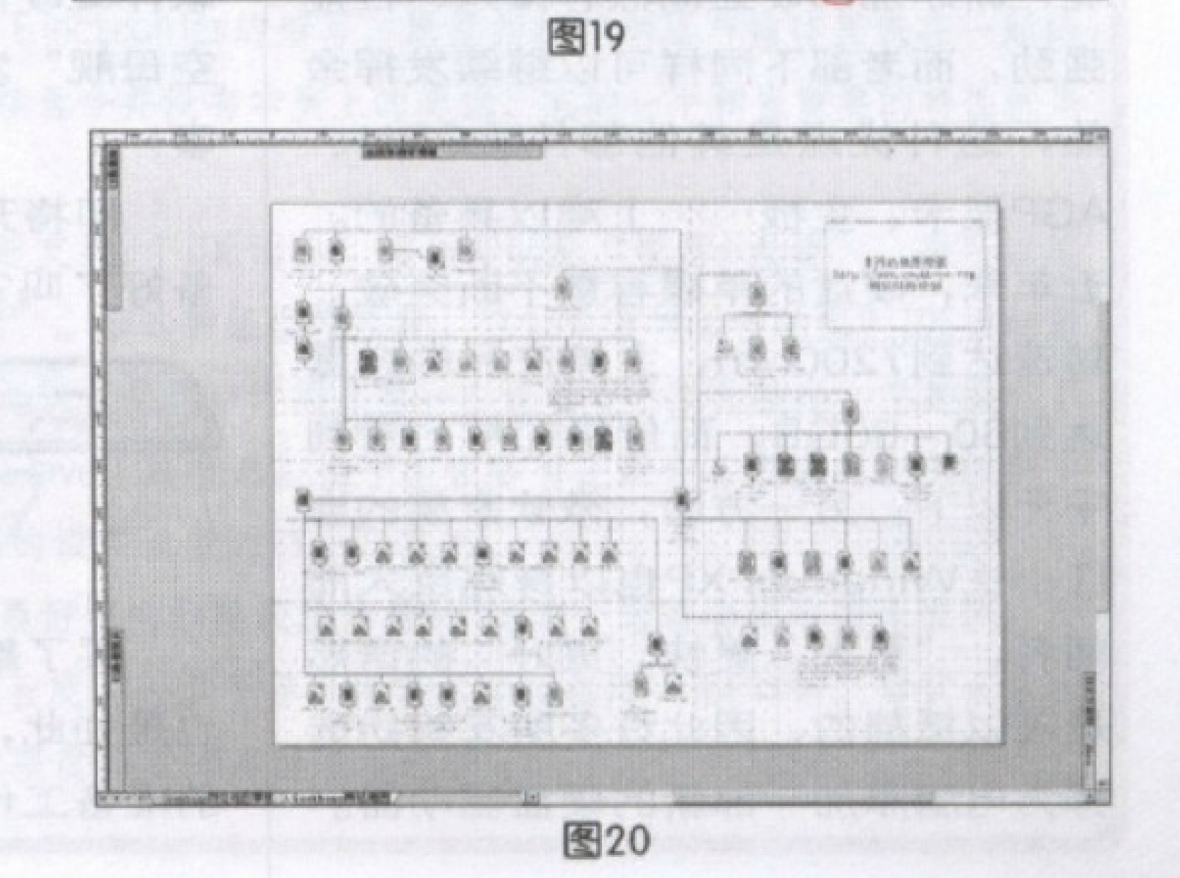
7.保存工作

如有需要，可将绘制好的图形保存为Visio XML绘图格式*.vdx，AutoCAD格式*.dwg，web网页格式*.htm/*.html，当然也能丢弃编辑信息，而直接将其保存为GIF、JPG、PNG、BMP、PS和TIF等图形格式。

此外微软还提供了一个工具软件Visio Viewer，用于在没有安装Visio的机器上使用IE观看或打印Visio图片，其2002版本的下载地址为：http://download.microsoft.com/download/VisioStandard2002/vviewer/2002/W98NT42KMeXP/CN/vviewer.exe。

小结：

Microsoft Visio的功能其实非常强大，程序开发人员可用它绘制各种流程图、UML模型图、界面设计图和数据流模型图；数据库开发人员可绘制ER图、ORM图和数据库模型图；而网络管理人员也可绘制网络结构图、机架图等……它完全可以满足电子工程、工艺工程、机械工程、建筑设计中的初级应用，而且在很多方面丝毫不逊色于AutoCAD。


图20

当湖泊融入海洋

——双硬盘“全攻略”

晶合实验室 李璨、炎枫

一、你准备添置新硬盘吗？

写这篇“攻略”时，我突然想起一句歌词“不是我不明白，这世界变化快”，不知道歌词是否准确，但每次购买新硬盘后我都会得意洋洋地问自己：“这么大的硬盘，放什么东西才能满呢？”随后是一番暴笑。一般不出1年光阴，我又会燃起新的购物欲望，因为手头的硬盘已被无数的图片、游戏、MP3、电影（嘘，这些仅供学习研究用，24小时内删除……）占据。

有人说硬盘是最值得升级的PC部件之一，笔者非常赞同。谁说不是呢？新添加的硬盘固然容量大、性能强劲，而老部下同样可以继续发挥余热，这种优点是其他部件（CPU、AGP显卡、主板……）难以具备的。近年来，硬盘的单碟容量不断突破，转速达到7200r/m，主流产品的容量达到60～80GB，而价格却早已滑到千元以下；另一方面，微软家族的当红小生Windows XP也以身躯巨大而闻名，“更大、更快、更好”的诱惑是难以抵挡的，因此许多朋友纷纷选择为电脑添加一部新的硬盘驱动器。

可是，新的事物总伴随着这样或那样的问题：

“我的电脑能良好地接纳新成员吗？”

“这个大的硬盘怎么用啊？”

“咦？怎么无法划分大分区？”

……

你是不是也碰到过类似问题呢？新硬盘就像一艘航空母舰，它需要能停泊的港湾，否则再先进也没有任何实战意义；它需要进行精心的内部规划，这样才能发挥出最大的战斗力。我们遇到的大多数问题都可通过软件或硬件调整解决，让巨大的“航空母舰”发挥最大威力并不是很难的事！

即将升级硬盘的读者朋友们，准备好了吗？Let's go!

二、欲善其事，先利其器

——准备工作

买了新硬盘总会有点激动，笔者也是如此，但切记不可忘记做好充分的准备工作，硬盘不便宜，数据也很宝贵，手忙脚乱往往会酿成大错。一般来说，准备包括2个方面：硬件和软件，很多东西大家非常熟悉，但常常忘记，需要时又找不到，这里先给大家提个醒。

1.软件方面的准备

有了新宠，往往忘记旧欢，其实先对老硬盘进行整理（比如备份资料、调整分区）是相当重要的，除非你确实想完全抛弃里面的东西。我们建议整个老硬盘仅设置一个主分区，把所有空间都分配给它，然后安装一个应急用的Windows98系统，除

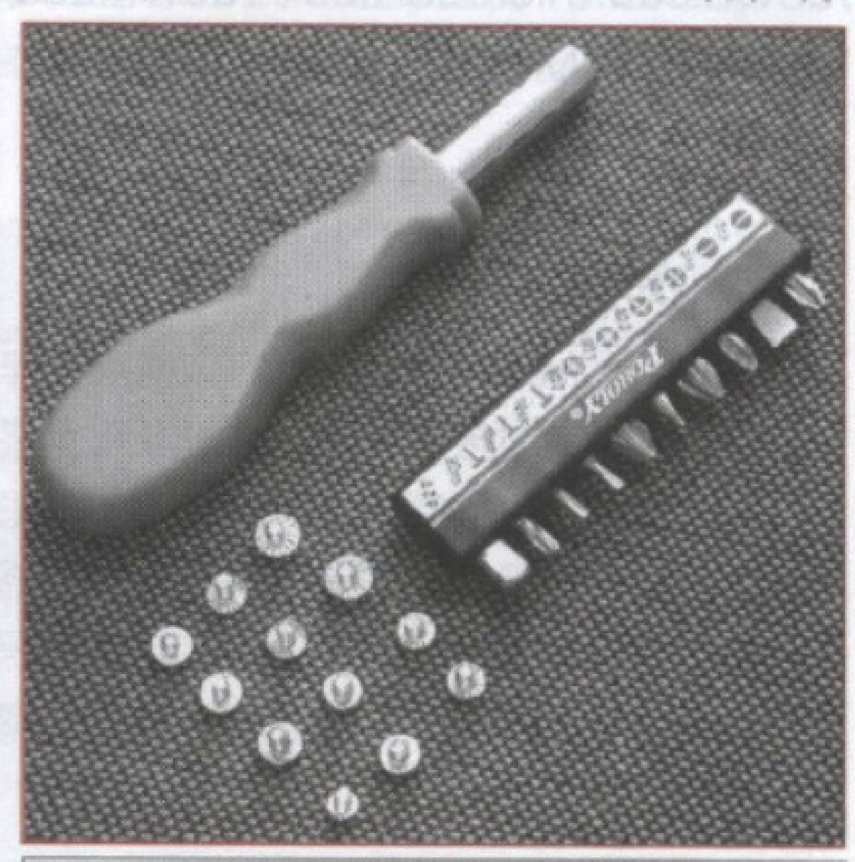


图1：接口齐全的螺丝刀及大小不一的螺丝，DIY爱好者必备利器。

PartitionMagic、Winrar、MaxBlast Plus II（硬盘管理软件，我们会在后面提到）外不必费神安装过多的应用软件。**再次提醒大家做好重要资料的备份！**

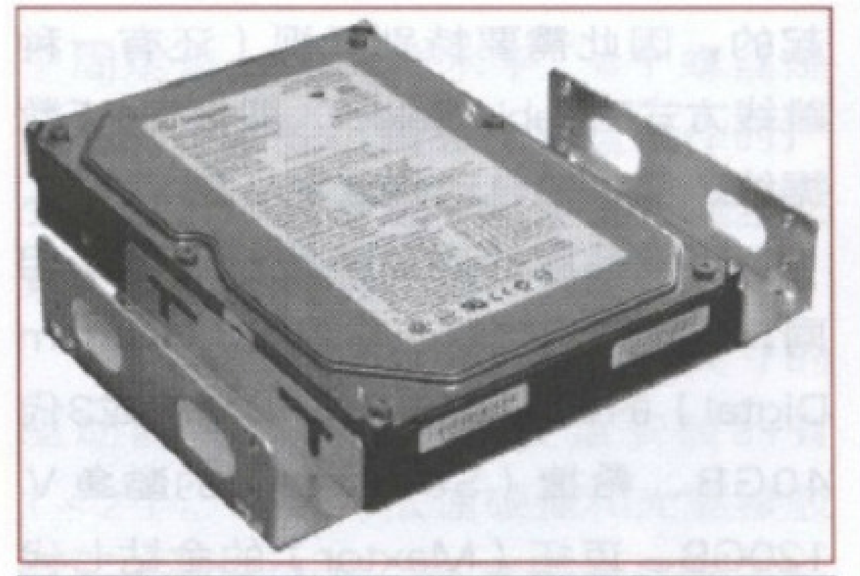
制作引导盘。如果你按照上述建议行动，那么"制作引导盘"的工作完全可以略过，Windows 98本身就是很好的引导工具；另一方面，不管是速度还是可靠性，硬盘都要优于软、光盘（可启动的闪存盘也是不错的选择，不过前提是你的主板支持从USB设备启动）。

收集磁盘工具（用于分区、格式化……）、操作系统以及应用软件。磁盘工具大家一般都不会忘记，除微软的Fdisk外，还有不少第三方软件以及硬盘制造商推出的工具软件。这里我们推荐MaxBlast Plus II，它功能强大、支持大硬盘、操作简单、适用面广。工具包里最好囊括Format程序和WinMe版的Fdisk（它能对大硬盘提供相对较好的支持），虽然它们是很"原始"的武器，但关键时刻往往凸显其重要性。此外，林林总总数十款软件及计划安装的操作系统最好在购买硬盘前几天收集好，放在老硬盘上，以免到时手忙脚乱、四处找盘（呵呵，买个硬盘用得着那么激动么……）。

2.硬件方面的准备

首先，合适的螺丝刀和螺丝是必备的。不少读者看到这里也许不禁哑然失笑："这有什么可准备的？"的确，它们非常不起眼，但作用却很大，特别是螺丝的选择，最好多备一些（购买硬盘时不妨向商家要一些，或者找新购机的朋友要，因为新机箱提供的螺丝包一般会有富余）。需要注意的是，很多质量不佳的机箱的螺丝孔径并不符合标准，硬盘安装不当会造成不可挽回的硬件损失（仅仅是盘体划伤就很可能使你失去保修服务）！不少螺丝刀的前端有一定磁性，操作时最好不要离盘体过近。

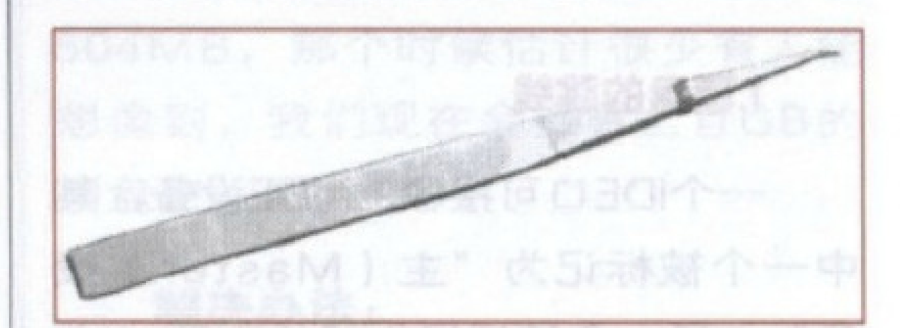
硬盘托架属于可选件，其作用是把3英寸的台式机硬盘安装在5英寸的驱动器架内（也就是通常用于安装光驱的大托架）。由于机箱空间的限制，我们通常只能在3英寸托架上放置2块硬盘，其中狭小的间隔对于高发热量的7200r/m硬盘无疑是火上浇油，因此强烈建议将老硬盘放置在5英寸驱动器架内，这样也便于让它和光驱共用IDE数据线。


图2：装上扩展托架的"酷鱼"硬盘，这种扩展托架在许多电脑城都能买到。

高品质的IDE数据线是系统稳定工作的有力保证，笔者就曾因数据线出问题差点扔掉一个好硬盘。IDE数据线通常有2种：早期的40芯电缆和支持Ultra DMA66/100/133的80芯电缆，后者在内部添加了40条地线，用以缓解电磁干扰。早期的40芯数据线也可用在新设备上（但不推荐这样做），而新的80芯电缆则不一定能用于旧系统，因为有些老主板的IDE口只能插入40芯数据线；对于光驱而言40芯数据线已足够。


图3：随升技主板附送的高品质IDE数据线，在不同位置标注有连接说明。

为方便设置跳线，有必要准备一把镊子，不小心弄弯接口的针脚时，它也是很好的修复工具。


图4：这种尖嘴镊子对付板卡上的小跳线或DIP开关很管用。

如果习惯于传统安装方式（软盘启动、分区、格式化……），那么软驱和光驱就是必备配件，但我们还是推荐从旧硬盘启动安装，这样既可靠又快速。对于那些无法识别新硬盘的老主板的用户，由于需要制作工具包，软驱还是必备的。

最后阶段，我们需要核实自己的机箱是否还有空余的驱动器托架；主板IDE口（包括IDE RAID口）是否还能接驳新添置的硬盘（1个IDE口可支持2个设备，依此类推）；主机电源是否能提供充足的电力（推荐使用名


图5：市场上最常见的4个品牌的硬盘产品

插文1：主从设备的概念、设置原则

虽然串行ATA（Serial ATA）接口的硬盘已出现，但本文讨论的依然是主流IDE接口硬盘。IDE是Integrated Drive Electronics的缩写，原意指把控制器与盘体集成在一起的（硬盘）驱动器，这一概念延续至今并没有本质上的变化，它的一个相当重要的特性就是"主从设备"的区分。

我们知道，一个IDE接口能支持2个IDE设备，组合可以是"硬盘+光驱"，也可以是"硬盘+硬盘"或"光驱+光驱"。当这种组合产生时，它们是怎样工作的呢？IDE控制器的工作方式是单线程的，简单地说就是同一时间只有一个设备处于工作状态，于是就有了"主"（Master）与"从"（Slave）的概念。由于主设备有比从设备更高的优先级别，因此我们建议将操作最为频繁的设备设置为"主"状态。

当我们拥有2块硬盘时，最好将它们接驳在不同的IDE口，这样会拥有最佳性能。而由于某些原因（光驱、数据线长度……）不得不将它们接驳在同一IDE口时，建议大家把高速盘设置为主设备，以最大限度地发挥高速设备优势。

牌电源，功率不低于250W）。至于主板BIOS的问题，我们会在下文中详细说明，这里暂且不提。

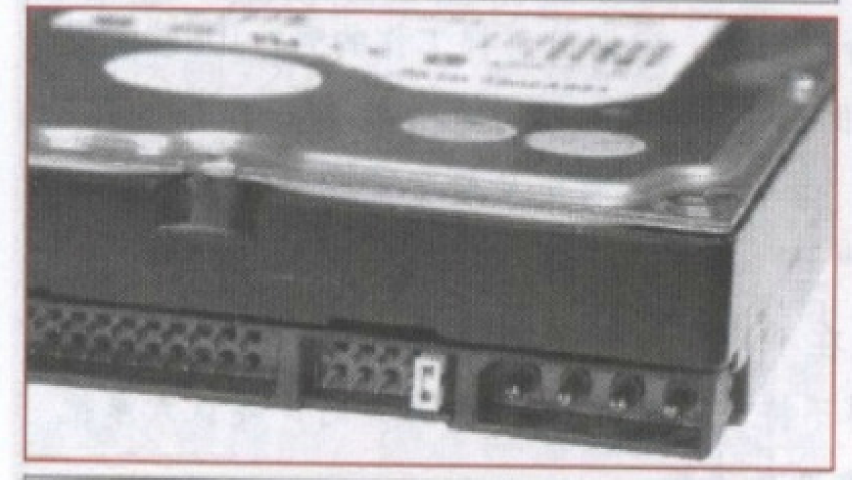
三、开始动手了——硬件安装

1.硬盘的跳线

一个IDE口可接驳2个IDE设备，其中一个被标记为“主（Master）设备”，另一个被标记为“从（Slave）设备”，人们通过跳线的方式对这种关系进行定义（这种跳线一般位于硬盘的背面，在IDE和电源接口之间）。常见的跳线包括针脚和跳线帽，两者配合可使电路连通或断开，由此进行状态切换。跳线对于硬盘安装非常重要，很多无法识别的问题都是由它引起的，因此需要特别重视（还有一种跳线方式叫Cable Select，即根据IDE数据线连接方式自动确定主从盘）。


图6、7：WD硬盘的跳线说明，标注在盘体正面。


图8：这种跳线方式是把硬盘设为主盘，此时从盘位置必须有设备存在（WD硬盘）。


图9：让数据线自行选择，注意这时必须采用80芯数据线（WD硬盘）。

不同品牌的硬盘跳线设置不尽相同，这里我们选取西部数据（Western Digtal）的WD1000BB、IBM腾龙3代40GB、希捷（Seagate）的酷鱼V 120GB、迈拓（Maxtor）的金钻七代D740X-6L这4款产品作为图解对象。

一般硬盘厂商会把跳线方式直接标注在硬盘金属面板的标签上，同一品牌硬盘的跳线基本没有什么差别（当然也有例外的，这里仅以常见的主流产品为例）。在这4个品牌中，西部数据（WD）的硬盘跳线最为简单，见左下图（“■■”表示跳线断开；如果方块被连接起来，就表示此处跳线需要连通）。

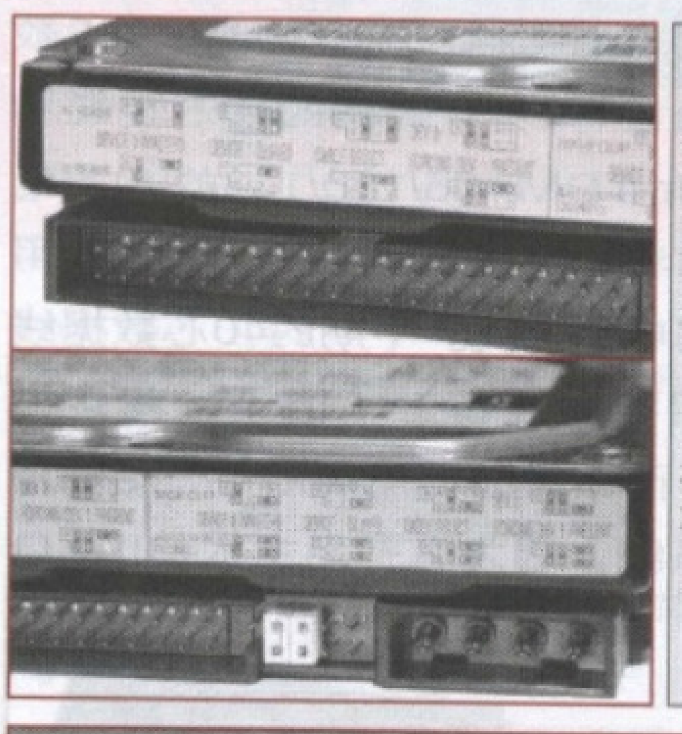
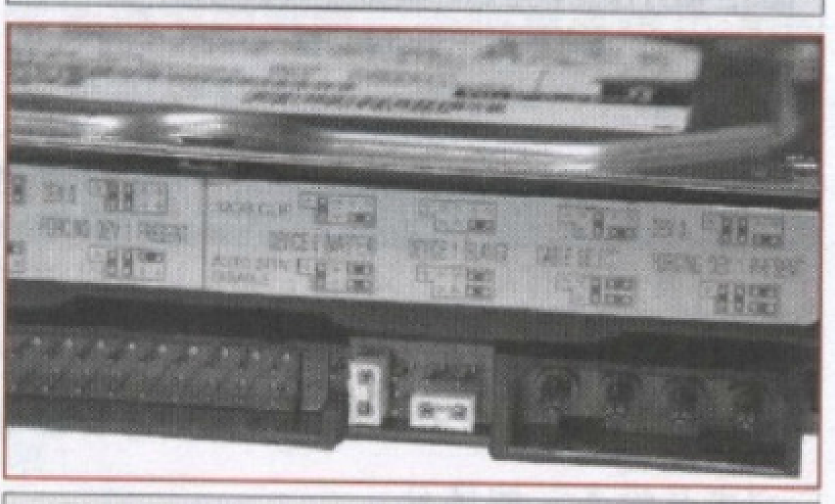
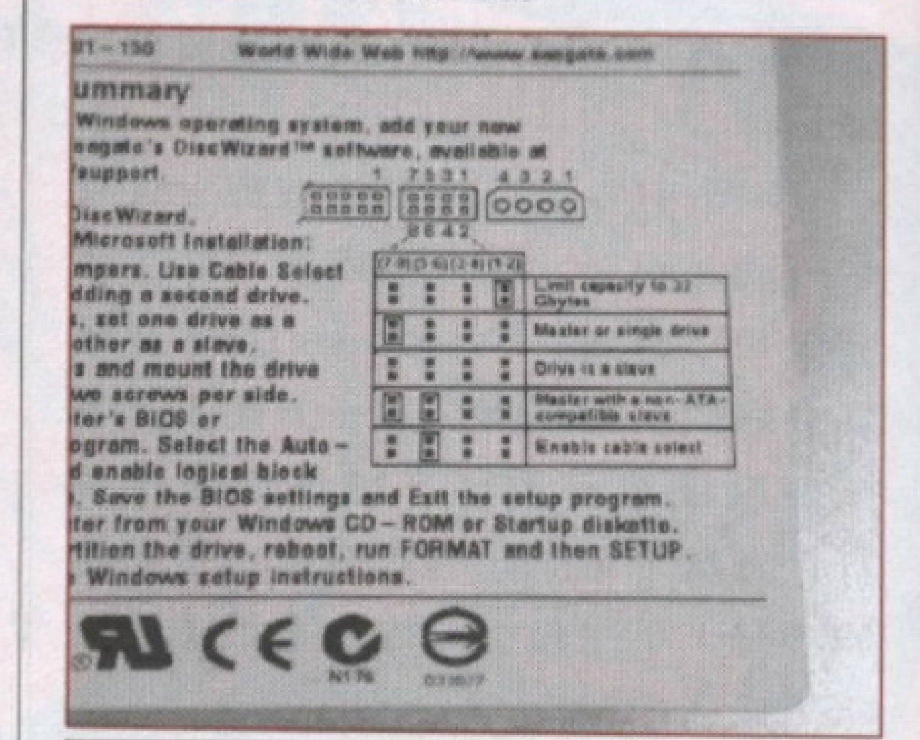

图10、11：IBM硬盘的跳线说明，此时硬盘的跳线方式是“设置为主盘，从盘位置必须有设备存在”（IBM硬盘）。

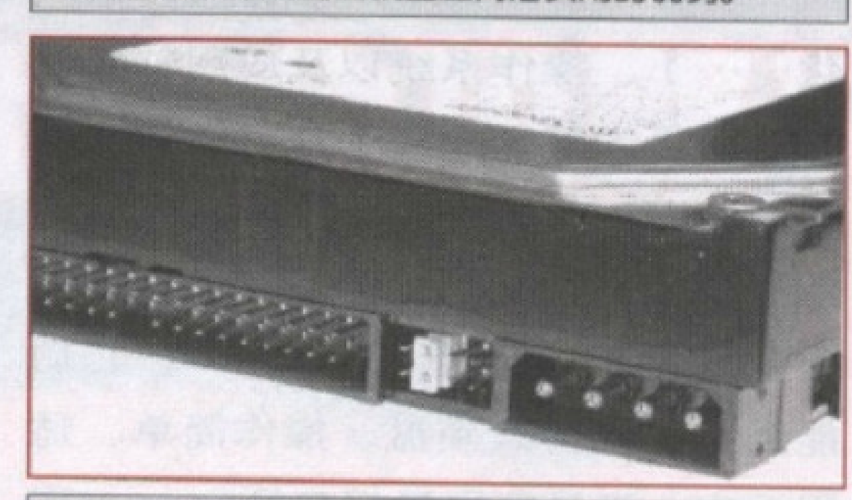

图12：设置为主盘（IBM硬盘）。


图13：设置为“32GB”限制模式（IBM硬盘）。

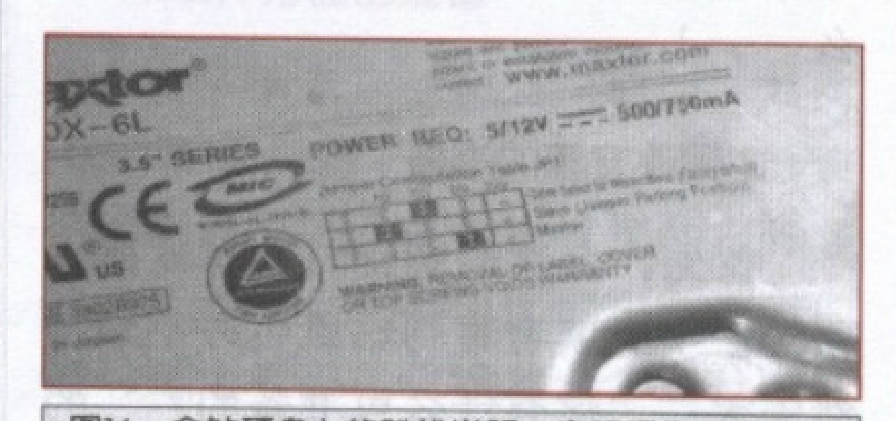
IBM的腾龙系列硬盘跳线比较复杂，除最为常见的“主盘”、“从盘”、“数据线选择”、“主盘，从盘必须安装”外，还有一个不是很常用的“32GB CLIP”限制模式，其作用在后面的BIOS识别部分会详细介绍。

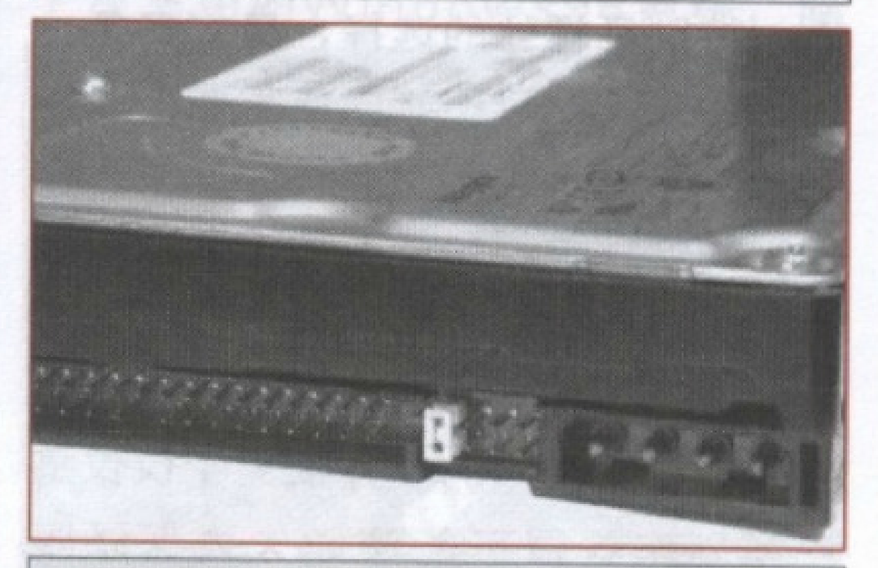
去年希捷的酷鱼系列硬盘非常热销，其特点是稳定、安静，希捷在硬盘标签上标注了跳线方式，上面也有“32GB”限制跳线。


图14：希捷酷鱼硬盘上简洁实用的说明。


图15：此时跳线方式为“让数据线自行选择”（希捷酷鱼硬盘）。

迈拓最近的几款产品延续了原昆腾硬盘的标注方式，“DS”表示主盘，“CS”表示电缆选择，“PK”说法不一，有说法是磁头复位，但实际操作中我们发现它应该是“从盘”选择。有些迈拓硬盘上还有“AC”跳线，相当于“32GB”限制跳线。


图16：金钻硬盘上的跳线说明，实际操作时应把这张图调转180°来看。


图17：设置为主盘（迈拓硬盘）。

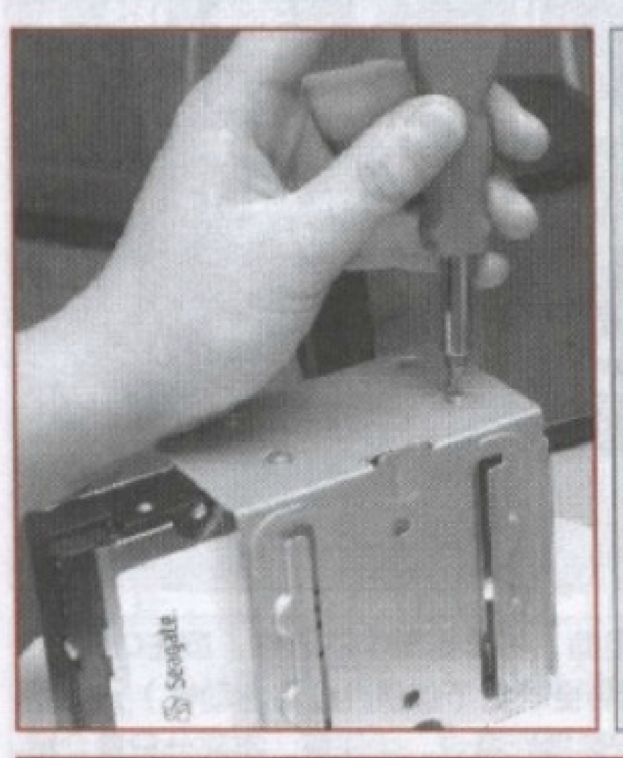
2.安装

据资料显示，大多数硬盘损害都是由于操作不当所至，其中硬盘安装不正确又占了很大一部分，由此可见

硬盘安装的重要性。硬盘的安装首先应考虑防震、散热两个方面，适当顾及安装便捷性、性能等其他因素。

给自己放电是首先需要注意的步骤，特别是在干燥的冬季，衣物摩擦产生的静电电压甚至可达上万伏，虽然其电流很小，但足以击穿脆弱的芯片，不可不防。最简单的放电方法就是用手触摸自来水管，有条件的朋友也可在机箱的金属裸露部位接上地线，这样最为保险。

硬盘是一种精密的机械存储设备，读写过程中非常害怕震动，15~30G（G是重力加速度单位）的震动已足以对它造成不可挽回的伤害。由于硬盘本身工作时也会产生一定震动，我们必须将它固定在机箱中以保持稳定。硬盘的固定并不是很简单的事情，首先要确保4个角都得到固定，很多朋友只安装2个螺丝，这非常不科学；从理论上讲至少应该有3个固定点，为保持水平，4个螺丝是必须的。某些机箱会在硬盘工作时产生共振，解决办法一般是调整螺丝松紧或换个驱动器仓再安装。


图18：很多机箱的3英寸驱动器架都可卸下安装起来更方便，注意硬盘的4个角都要装上螺丝，这样更加稳定，可防止因运行时的震动造成的损伤。

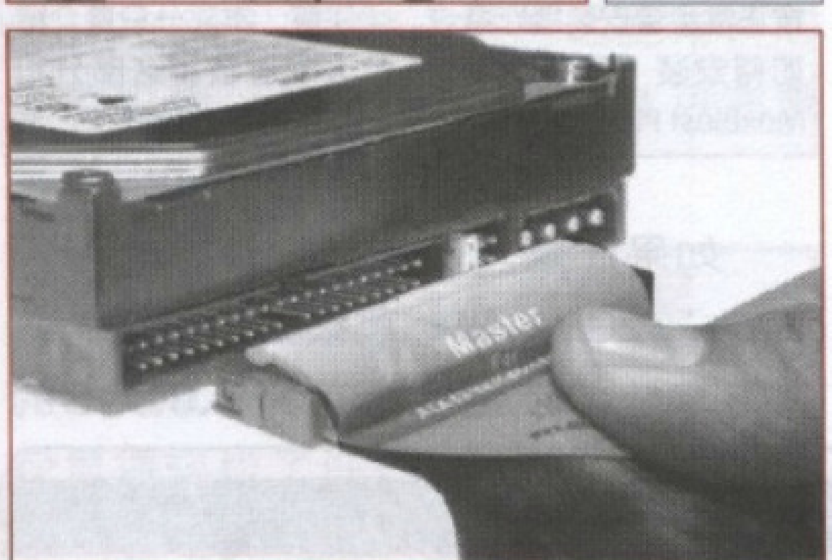


图19：为便于拍摄，我们没有把硬盘装上机箱，实际操作应该在机箱内进行，注意我们的跳线是在“让数据线自行选择”上，因此最好用硬盘线的“Master”口。

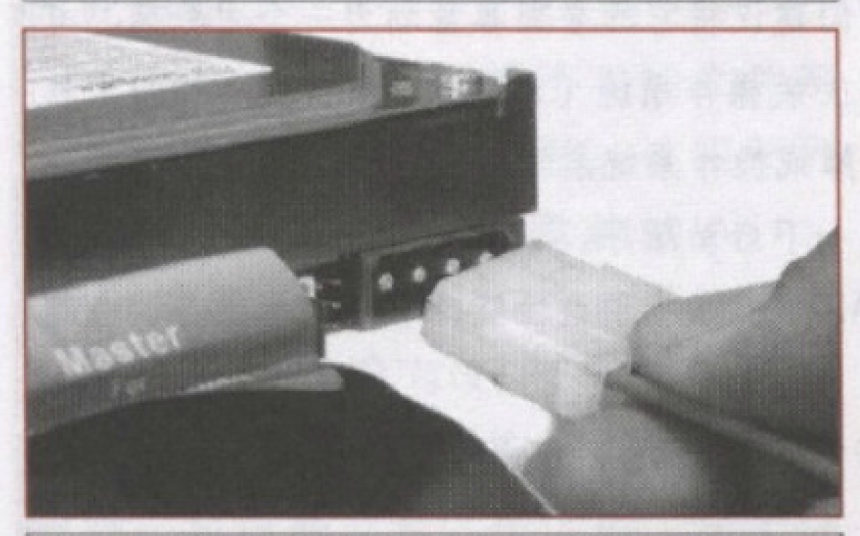


图20：接驳上电源，切忌用蛮力，看准防呆口的方向。

常见的机箱拥有2~3个3英寸的驱动器托架，能用于硬盘安装的有1~2个。最好将低速硬盘和光驱接驳在一个IDE口上，而高速设备独占一个IDE口，因此不妨用额外的硬盘支架将旧硬盘安装在5英寸驱动器托架上，这样也利于散热。

硬盘的安装步骤其实比较简单：先断开主机电源，将完成跳线设置的硬盘安装进机箱，然后接驳IDE数据线及电源线。

高速硬盘往往在工作中产生大量的热，但我们不建议安装专门的硬盘风扇，特别是自制的，它们的震动简直就是硬盘杀手，最好的方法是提供一个（空气）不断循环的、凉爽的机箱环境。

四、新成员能被接纳吗
——主板BIOS识别

完成硬件安装后，我们就可以开机进入BIOS设置，如果你的硬盘能正确识别，请跳过此节。

由于BIOS和硬盘接口规范（ATA）对硬盘容量的限制而引起的硬盘识别问题，在历史上出现过许多次，其中比较有名的有以下5个：

☆事件1：“504MB限制”

第1次容量限制大约出现在1994年，即著名的“504MB限制”。硬盘的识别受两方面影响，一是BIOS中的Int 13h（硬盘读写中断，后面把它看作一种规范，便于理解和表述），另一个是ATA（IDE）寄存器组的各个参数——CHS（Cylinder、H、Sector，即柱面、磁头和扇区）。这些限制类似“木桶效应”，只有它们都能认同的参数，最后才能得到确认。

限制类型	柱面	磁头	扇区	总位数
Int 13h	1024（10位）	256（8位）	64（6位）	24位
ATA	65536（16位）	16（4位）	256（8位）	28位

Int 13h限制硬盘可供存储数据的最大柱面数、最大扇区数分别为1024和63；与此同时，ATA最大磁头数为16，两类限制相叠加后所出现的容量限制就是1024×16×63×512（每扇区的字节数）/1024×1024=504MB，那个时候估计很少有人能想像到，我们现在会拥有上百GB的硬盘空间吧。

解决办法：

如果你还拥有如此古老的主板，恭喜你！它的纪念意义远超过使用价值，还是封存起来吧，我想你也不会把100GB的硬盘装在它身上。

☆事件2、3：“2GB和8GB限制”

Int 13h支持256个磁头（8位，2的8次方），台式机硬盘不可能有那么多磁头，于是有些BIOS在逻辑上把它“削减”为64个（2的6次方），由于定义整个结构的位数（Bit）不变，“省”下的寄存器就给了柱面数（2位，也就是原最大柱面数×4，扩展为4096个柱面，注意这仅是逻辑上的替换），于是就有了4096×16（64个磁头还是太多了）×63×512/1024×1024=2014MB，也就是“2GB”限制。

随着技术的发展，硬盘容量在短时间内得到突破，上面提及的“逻辑转换”解决方法很快走到了尽头。而Int 13h规范最大容量为7.88GB，如果以1 000 000Bytes=1MB计算（硬盘厂商们通常就是这么算的）就是8.4GB，很多朋友都经历过这一“8GB限制”，它是Int 13h留给人们最后的遗憾。

解决办法：

事件2发生在1996年，当时通过软件方式解决了这一问题，不过那时是800MB硬盘横行的时代，2GB的硬盘少之又少，因此问题也不了了之。这之后2年左右出现的“8GB限制”可通过升级BIOS及使用新的分区软件解决，这一惯例也延续至今。对于这类主板，我们建议还是放弃的好，毕竟将大容量高速度硬盘用在它们身上不仅不匹配，也是对性能的浪费。

☆事件4：“32GB限制”——主角登场

虽然Int 13h已得到扩展，支持多

于1024柱面的硬盘，但奇怪的事情发生了，部分主板的BIOS竟然只支持63个扇区，难道进化没有完全？这样最后计算的结果是32.3GB，"32GB限制"让众多拥有40GB以上容量硬盘的朋友痛苦不已，这是很多1999～2000年出厂的主板（BX、Apollo Pro/Apollo Pro 133……）所特有的问题，它们目前依然占据着很多机箱的相应空间，其整体性能（综合处理器、内存、显卡……）依然能满足办公打字、观赏VCD、玩一般2D游戏等需求，如何延续它们的生命成了重要话题，因此也成为本文的重点照顾对象。

解决办法：

添置最新的IDE控制卡可完美解决这一问题，但这需要额外开销，不到万不得已没有必要。

优先解决方案的应该是升级BIOS，知名主板厂商往往会推出成熟的BIOS，以支持大容量硬盘，一般情况131GB以下的硬盘应该没什么问题。至于如何升级BIOS，这里不再赘述，请参考相关资料。

那些无法刷新BIOS的用户并不意味着走上绝路，各大硬盘制造商都提供了相关软件，用以接替BIOS工作（支持大硬盘的关键），对硬盘进行管理，常见的有Disk Manager 2000（IBM）、DiscWizard Starter Edition（希捷）、EZ-Install（西部数据）、MaxBlast Plus II（迈拓）。从某种角度看，它们和一些电脑病毒有点类似：在电脑启动时拦截BIOS中断（Int 13h）并取而代之，这些工作都在"BIOS载入后、操作系统引导前"完成。

从功能及易用性角度考虑，这里我们以MaxBlast Plus II（图21）为



图21

例（下载链接为：http://file2.mydrivers.com/disk/mbplus21.exe），向大家详细讲解如何让你的硬盘爆发最大功效（MaxBlast，名字取得很贴切呀）。

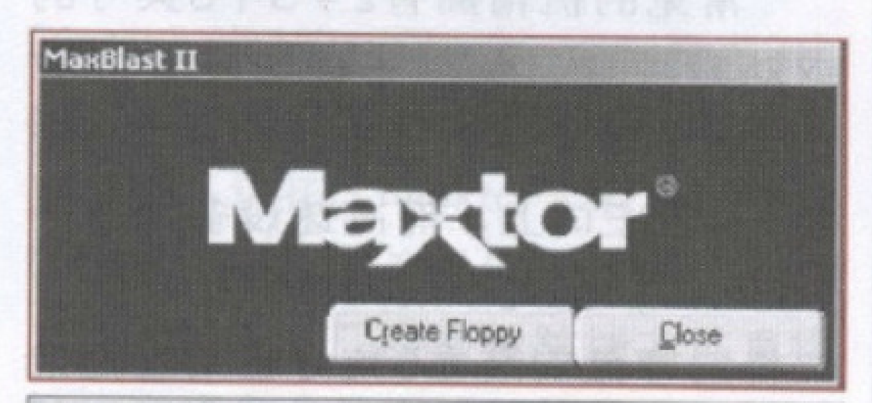


图22：下载MaxBlast Plus II安装包并安装，它会创建一个可启动软盘，我们建议将软盘上的文件拷贝至老硬盘使用（刻成启动光盘也能正常使用）。

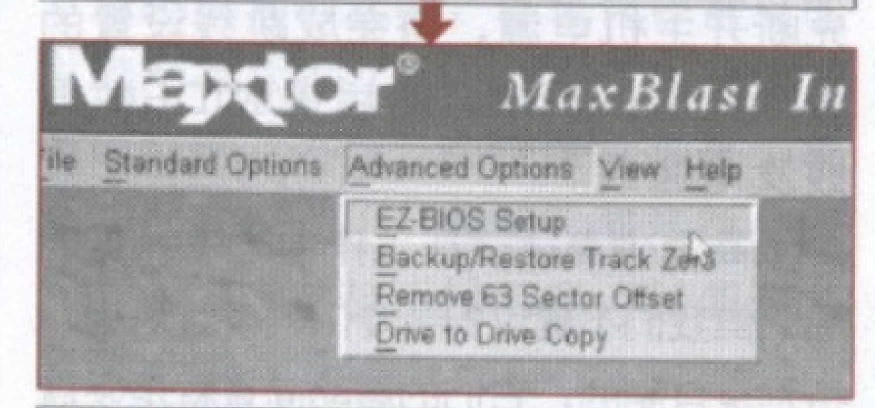


图23：用启动软盘启动后，退出安装向导，进入屏幕上方的"Advanced Options"，选择"EZ-BIOS Setup"。

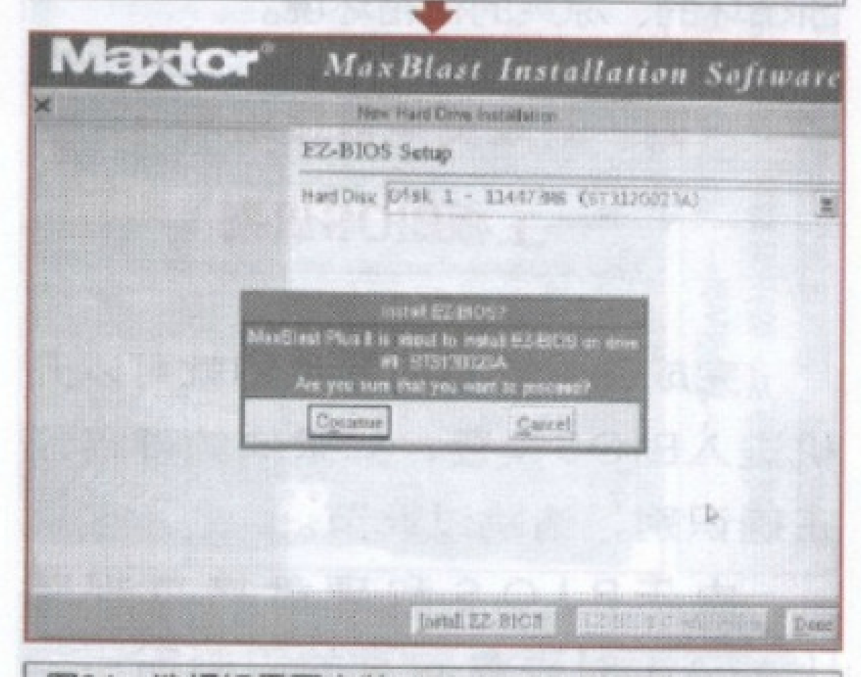


图24：选择好需要安装"EZ-BIOS"的硬盘，点击下方的"Install EZ-BIOS"，在跳出的对话框内选"Continue"。

对于那种BIOS能识别、但使用不正常的情况，可尝试把硬盘先接到其他电脑上进行分区（分区大小不可超过BIOS可辨识范围），然后在本机上安装操作系统的"曲线救国"方式，成功几率也非常大。



图25：系统提示安装成功！

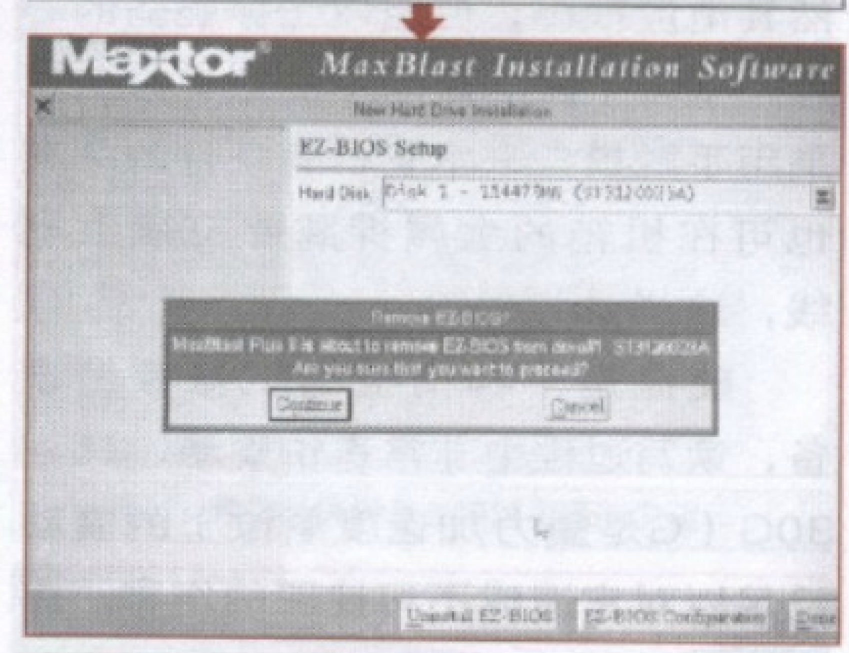


图26：如果想反安装"EZ-BIOS"，重复刚才的步骤，在"EZ-BIOS"的安装界面中选择"Uninstall EZ-BIOS"即可。

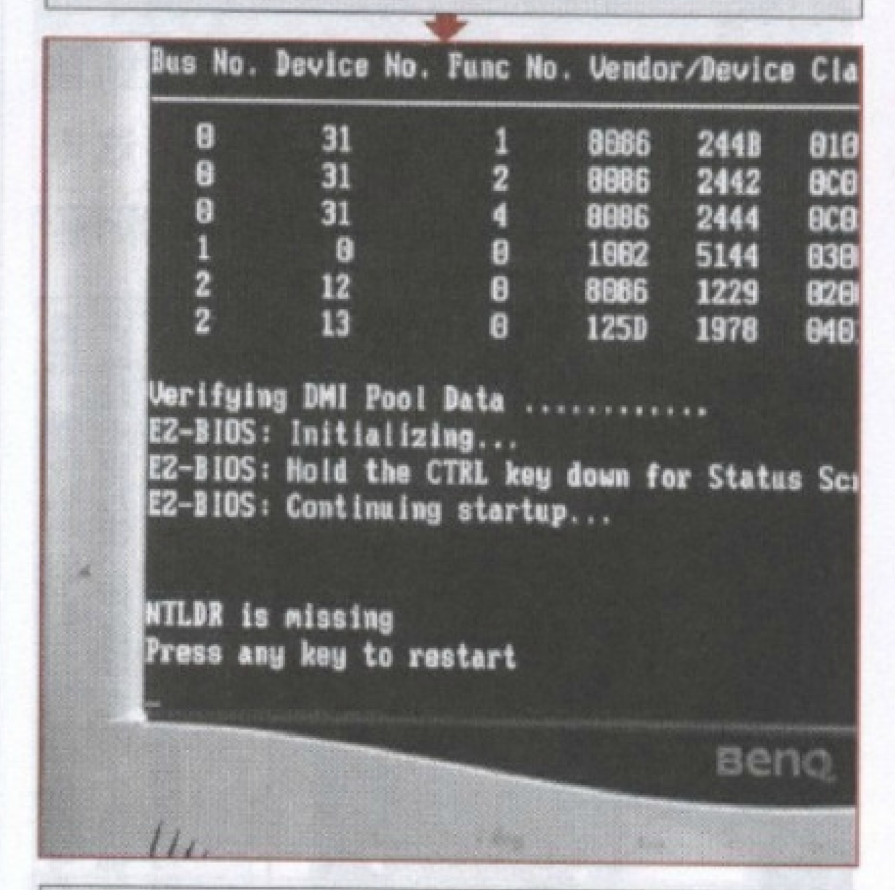


图27：重启电脑，将看到图中的信息，按住Ctrl键，EZ-BIOS会引导至软盘（必须具备可启动性），然后按正常步骤安装操作系统。（注意，本部分只是介绍如何安装"EZ-BIOS"，大家应该将这部分和MaxBlast Plus II中的"分区"功能结合进行操作。）

如果还是无法正常使用，上面提及的"32GB"限制跳线就是最后的救命稻草，前提是主板可辨认32GB的

插文2：如何安排新旧硬盘的用途

两块硬盘如何配合工作更为合理？这里有两个比较重要的因素：速度和容量。一般情况下，应当将系统安装在性能较好的硬盘上。旧硬盘一般速度较慢、容量较小，可用作数据备份盘，抑或紧急情况下的系统盘，因此我们建议将它的全部容量划为一个主分区，并赋予激活状态（即可启动属性），单独接驳并安装操作系统（建议Windows 98）和常用软件（特别是磁盘相关工具），当主硬盘发生故障或操作系统崩溃时，它至少能让你保持可工作状态，而你所要做的不过是在BIOS中切换一下启动顺序。

我们不建议将新旧硬盘做成磁盘阵列（RAID），由于硬盘性能、容量上的差异，会造成整体性能下降，稳定性也会有影响。

为避免盘符错乱问题，我们建议大家最好安装Windows 2000/XP系统，这在本文后面部分会有详细介绍。

"小"硬盘（2000年前后出厂的主板应该没问题），操作步骤如下：在其他电脑上先分好区，每个分区容量不得大于32GB，按"32GB"方式进行跳线，然后安装Windows 2000/XP，操作系统可自己识别出全部的硬盘空间；虽然BIOS只把硬盘当作32GB的，但无关紧要，并不影响使用。

☆事件5：

随着新的"恐龙级"硬盘的出现（比如西部数据推出的250GB产品），另一个BIOS瓶颈已来临：目前的28位ATA规范将硬盘最大容量限制为65536×16×255×512/1024×1024=131GB，按硬盘厂商的算法就是137GB，这个限制已开始影响部分新用户了。

解决办法：

新的ATA标准早已出台，48位的ATA规范为未来的大容量硬盘铺平了道路，由微软、康柏和迈拓联合支持的Big Drives规范，支持容量高达144 155 188GB的硬盘（数一数，看有多少位数字，不知够不够我们用到下个世纪:P）。不过受目前32bit操作系统影响，目前的系统暂时只能支持到2200GB。大多数新主板都支持这一规范，以下是部分支持这一规范的南桥芯片：Intel ICH/ICH2/ICH4/ICH5、VIA VT8233A/8235及以后、SiS 961及以后等，采用这些南桥芯片的主板，只要刷新BIOS就可完美支持Big Drives。

五、最后的战役——分区

完成了最艰巨的任务，最后的战役显得轻松了许多，让我们一鼓作气拿下它吧。这里主要通过分区操作，向大家进一步介绍MaxBlast Plus II的使用方法，其他同类型软件的使用与此类似。

首先，让我们看看不同的文件系统及支持它们的操作系统，这里所列举的操作系统只包括微软的Windows家族。FAT 16/32文件系统对大分区的支持并没有NTFS好，且几乎没有安全性可言，但它们的兼容性比较好，且性能上有一定优势（用于存

插文3：分区大小的安排

目前主流硬盘容量已达60～80GB，如何有效利用如此巨大的存储空间，是一个非常迫切的问题。给硬盘分区是解决这一问题的唯一方法，这里我们和大家聊聊分区大小的合理分配。分区操作基本上遵循以下原则：空间需要、用途、安全性、读写性能和空间利用率。

注：这里仅以Windows系列系统为例，暂不讨论Linux等非主流桌面操作系统。

对磁盘空间的需要。这是我们购买硬盘最根本的原因，也是合理分区所必须遵循的先决条件，我们需要判断某个分区写入什么数据，其容量大概有多少，需要多大的分区才能满足它们的需要；是否需要留出额外的空间，数量是多少等。

不同分区最好拥有不同用途，这种归类简单明了、易于管理。这样的例子很多，比如分4个区，一个用作引导及系统分区，其他几个分别是工作资料分区、娱乐用分区（游戏、音乐、视频……）、备份分区（常用软件、GHOST镜像……）。很多时候大家都按照这种方式进行分区，各取所需，但需要注意的是分区类型不可过多，否则管理起来反而会比较麻烦。

不少朋友对数据的安全性比较敏感，那么安装WinNT核心的操作系统，配合NTFS文件系统是不错的选择，上面提及的"工作资料分区"就很有必要用这种分区格式，提醒读者在赋予权限时一定要小心，以免泄漏信息。

硬盘的记录体是1张或多张加叠在一起的盘片构成，每个盘片上的数据存储区都是同心圆，分区由最外圈向最内圈以柱面形式进行构建，因此越靠后的分区磁盘性能越低（硬盘转速恒定），对于那些渴求性能的程序而言，放在最外圈的分区当然是最佳选择。

采用何种文件格式，在很大程度上影响硬盘的空间利用率，随着分区容量的提高，簇的单位也不断提高，你愿意为了存储一个4kB的文件而用掉64kB的空间吗？大容量分区一般采用FAT32或NTFS文件格式，后者更为高效且具有安全性，对于Windows 2000/XP用户而言是最好的选择，可惜Win98无法识别。最后，我们还是建议将启动/系统分区设置为FAT32格式，这样便于系统遭受破坏后，进行修复或重新安装。

这里我们以双硬盘为例，向大家推荐一款分区方案，仅供参考。由于大家采用的硬盘容量不同，我们用硬盘容量的百分比来表示各分区的比例，注意每个分区容量最好不要小于6GB。

参考分区方案

	分区类型	分区容量占硬盘总容量百分比	描述	理由
硬盘A（新硬盘）				
主分区（Primary）	分区1（Primary）	10%	启动/系统分区，安装操作系统及应用软件，FAT32格式	具有良好的兼容性，性能最佳，软件统一安装在这一分区可有效减少寻道
扩展分区（Extended）	分区2（Logical）	30%	存放工作相关资料，NTFS文件格式	安全第一，个人隐私能得到有效保护，建议将电子邮件、聊天软件（FoxMail、QQ）放置在这一分区并设置权限
	分区3（Logical）	20%	备份常用软件，将系统安装文件放入该分区，FAT32格式	具有良好的兼容性，重装系统非常方便，不建议在这个硬盘上作分区1的镜像
	分区4（Logical）	40%	存放娱乐相关资料，例如音乐、视频等，NTFS文件格式	个人电脑最占硬盘资源的当数娱乐类数据，设置为NTFS分区一是可减少浪费，二是只有它能很好地支援大分区
硬盘B（老硬盘）				
主分区（Primary）	分区5（Primary）	100%	安装应急用操作系统，其余空间作重要资料备份用	改变BIOS设置即可用它进行启动，有条件可制作一个分区1的镜像

储数据的“簇”比较大，一次可读取更多数据），大家可根据自己的需要选择操作系统。

文件系统	支持的操作系统
FAT16	DOS/Win 95/98/Me/NT/2000/XP
FAT32	Win 95 OSR2/98/Me/2000/XP系列
NTFS	Windows NT/2000/XP系列*

*注：三者支持的NTFS文件系统版本不尽相同，但遵循向下兼容规律；Win98可通过第三方软件读取NTFS分区，WinNT也可通过安装第三方软件存取FAT32分区。

接下来就是安装操作系统，相信大家都比较熟悉了，我们这里不再赘述，只简单介绍一下顺序：先将操作系统安装文件由老硬盘拷贝至新硬盘，关机，拔下老硬盘电源线；开机，正常安装操作系统，安装完成以后接驳老硬盘，再安装其他软件。

六、收尾工作

——盘符交错问题的解决

经过一番折腾，终于可在硬盘上安装自己喜欢的操作系统了。不过，既然是双硬盘协同工作，系统的安装也与使用单硬盘时有所不同。这时最需要留意的就是盘符交错的问题，初次使用双硬盘的朋友尤其要注意了，如果你不想把应用软件和操作系统安装在同一分区上，最好先在解决盘符交错问题后再行安装。

首先我们来看一下盘符交错的情况，这里的例子比较常见：旧硬盘上有1个主分区（卷标为old_pri_1）和1个扩展分区，系统安装在主分区中，扩展分区中有两个逻辑分区（old_log_1和D1_log_2）；而新硬盘假设也是一样的情况（即3个分区分别为new_pri_1、new_log_1和new_log_2）。如果你带着旧硬盘安装操作系统，则无论Win9X还是Win2000/XP，盘符的分布情况都会如图37所示，即按照主盘主分区、从

分区步骤

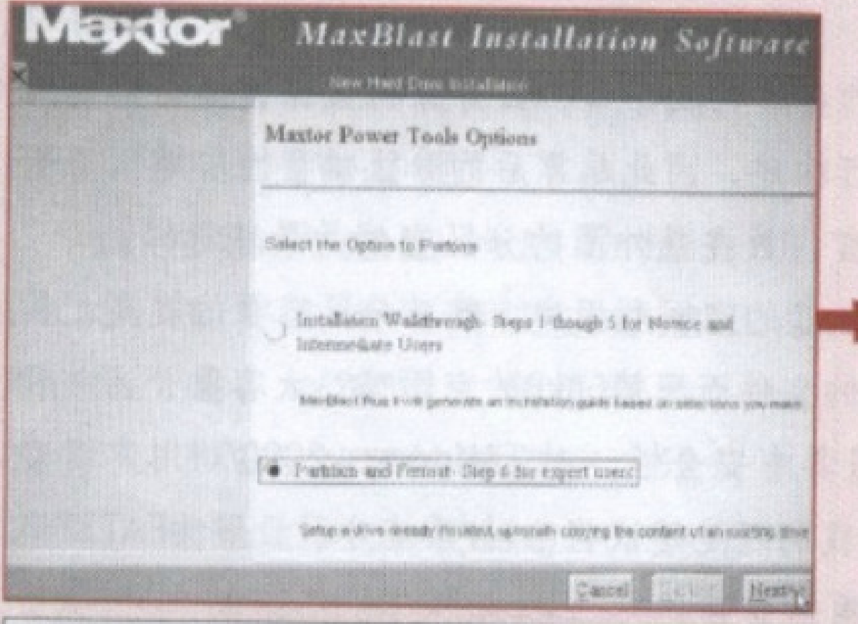


图28：向导中的Step1～5是一些安装注意事项的图示，如果你已胸有成竹了，可跳过它们直接选择Step6，便会出现IDE设备列表。

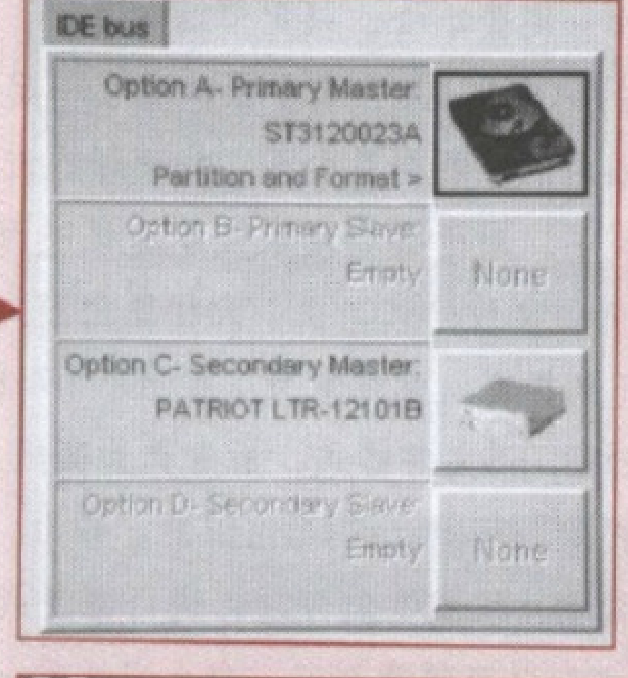


图29：选择磁盘，被选设备将会出现红色“Partition and Format（分区与格式化）”字样。

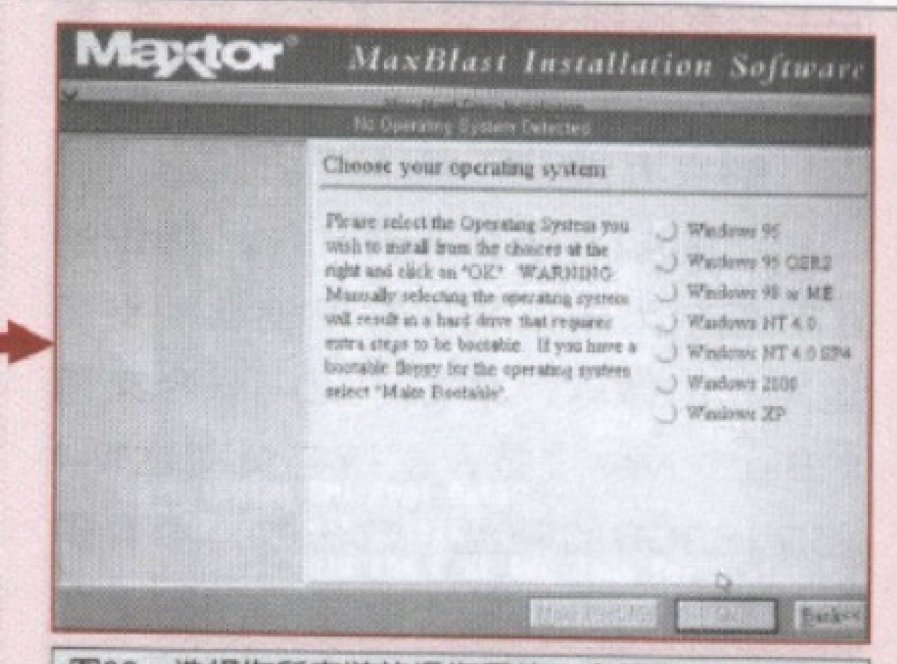


图30：选择你所安装的操作系统，它将影响缺省的文件系统格式。

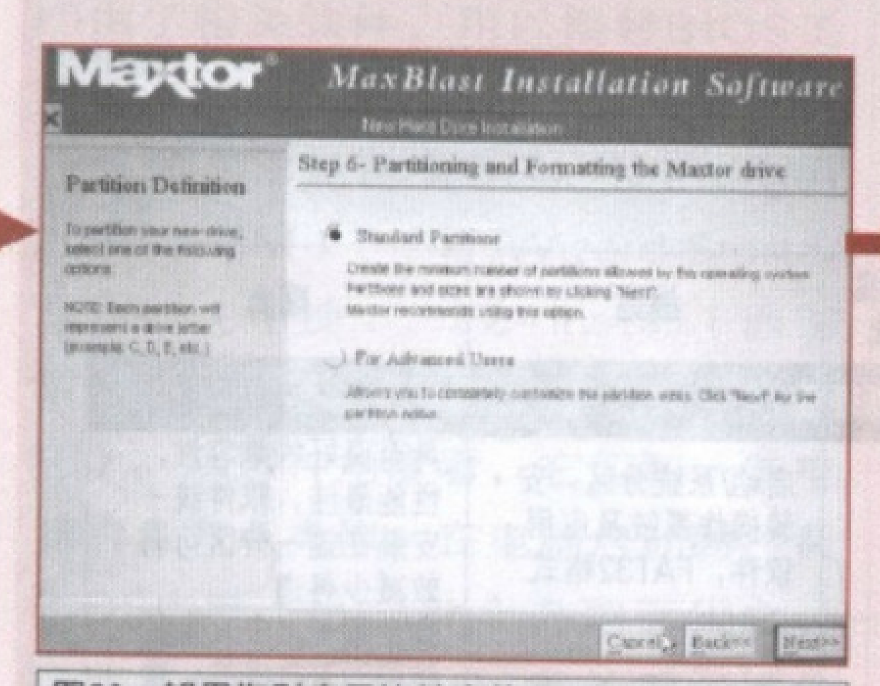


图31：如果你对自己比较有信心，不妨选择“For Advanced Users（针对高级用户）”。

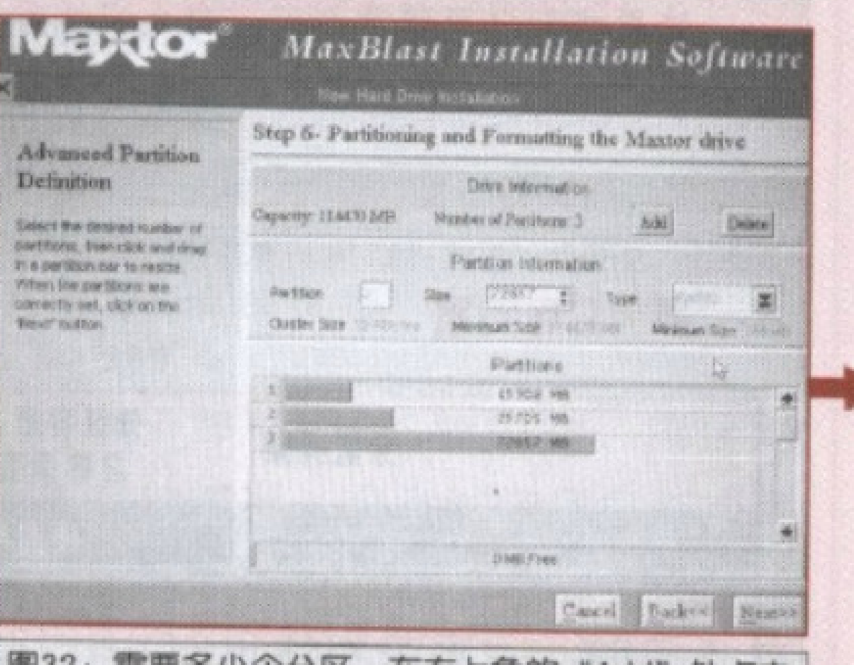


图32：需要多少个分区，在右上角的“Add”处点击即可，在“Partitions”上用鼠标拖动容量条，可方便地调整分区容量；我们也可在“Size”栏中填入数字，注意观察“Cluster Size”中簇的大小，它和空间浪费有很大关系。

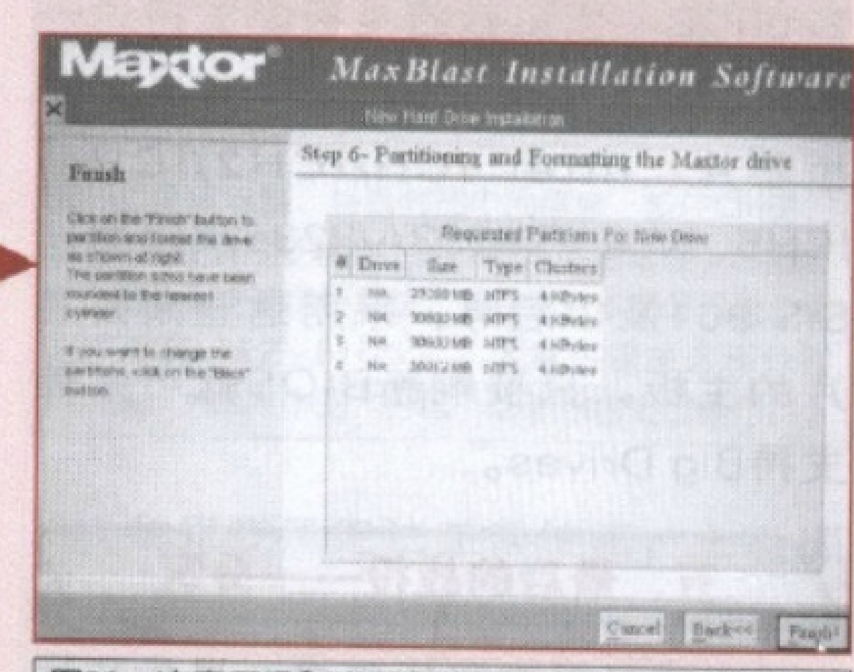


图33：决定了吗？右下角的“Finish！”等待你的确认。

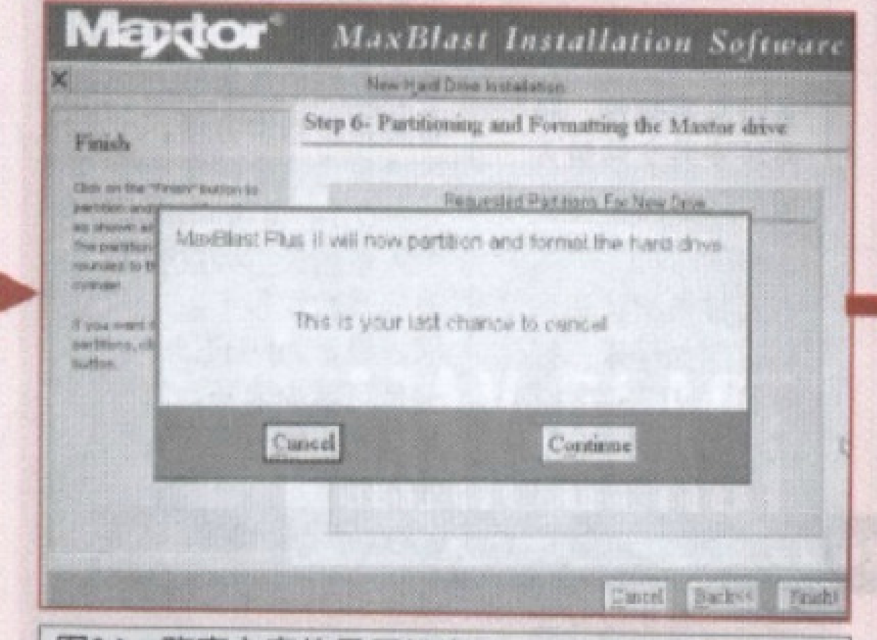


图34：改变主意的最后机会了。

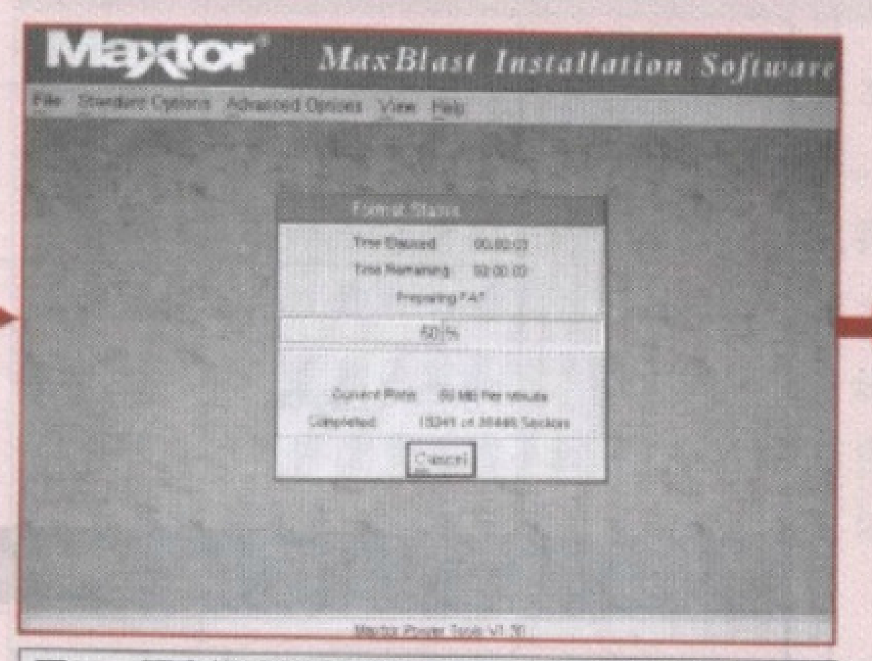


图35：硬盘格式化中，MaxBlast Plus II 中的格式化速度极快，120GB硬盘仅用了大约1秒，与Format相比简直是天渊之别。

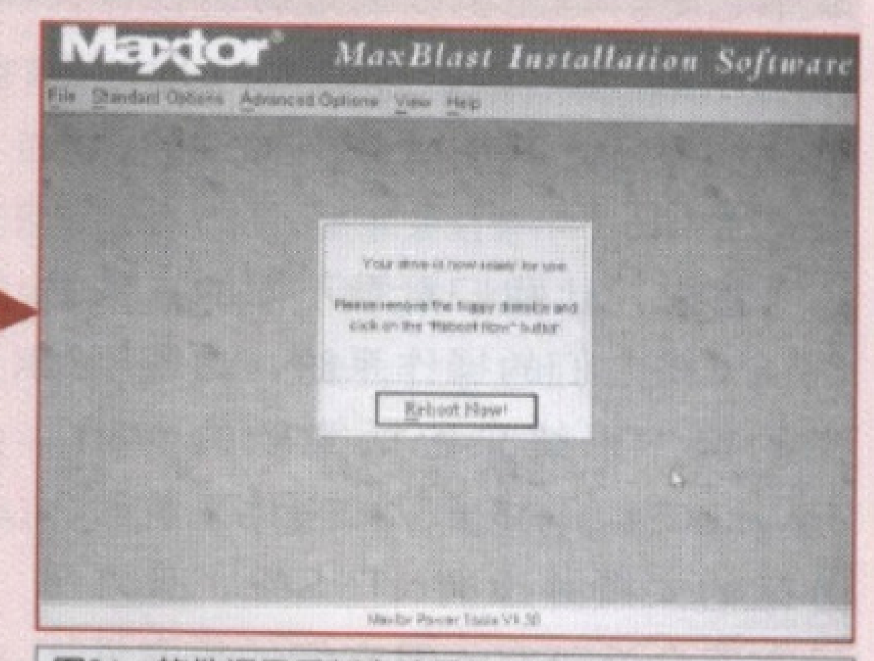
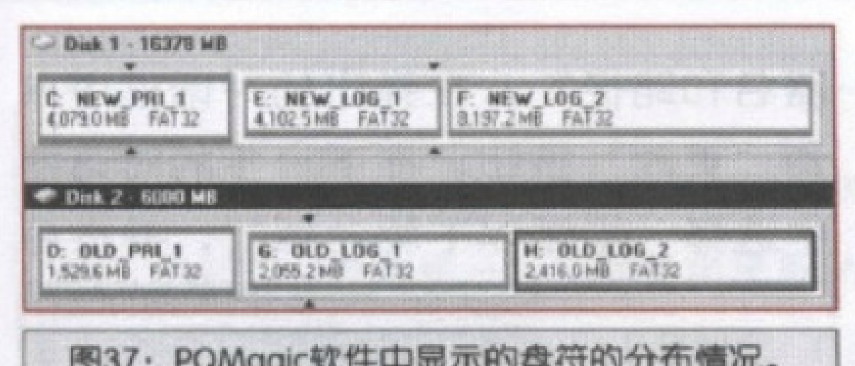


图36：软件提示重新启动系统，到此分区工作完成。


图37：PQMagic软件中显示的盘符的分布情况。

盘主分区、主盘逻辑分区、从盘逻辑分区的顺序依次排列，显然此时主、从盘的盘符是交错分布的，这会给双硬盘的使用带来一些不便。

特别是不少朋友会把容量较小的旧硬盘当作一个“准移动硬盘”，所以硬盘插拔前后的盘符排列是一个很头疼的问题：安装在逻辑分区的软件由于盘符改变而出现打开错误，尽管可通过指定路径的方法重新使用，却很麻烦；若是随系统启动的软件，特别是带监视作用的软件，则无法发挥其应有的作用。此外从长远来讲，新硬盘总是会被单独使用，因此我们希望：主、从硬盘的盘符不再交错，当把从盘接上后，其上分区所获的盘符应当顺序排在主盘分区盘符之后。以下我们将针对不同情况提出相应的解决策略。

这里需要说明的是，盘符交错问题主要出现在Windows 9X系列操作系统上，使用Windows 2000/XP的朋友基本可忽略这个问题。这是因为Win2000/XP中有一个很体贴的设置：盘符一旦分配后，就不会因为增减了物理硬盘而改变，除非进行手动更改（手动更改方法会在后文中说明）。

1.最简单的解决方案——在BIOS中将从盘检测设为“None”

这种解决方法最简单，只需进入BIOS设置，将从盘的检测选项设为“None”并保存、重启即可。以笔者的华硕主板为例，进入BIOS后，只需依次进入“Main”选项卡，将光标移至你所需设置的第二硬盘标识上，回车后在下一画面将光标移至“Type”，此处的默认设置为“Auto”，即自动检测硬盘，我们在这里回车并在弹出的菜单中选择“None”（图38），保存后重启便可发现盘符不再交错。若你的BIOS与笔者的类型不同，一般可在“Standard CMOS Features”中找到相应的从盘标识并作类似设置。

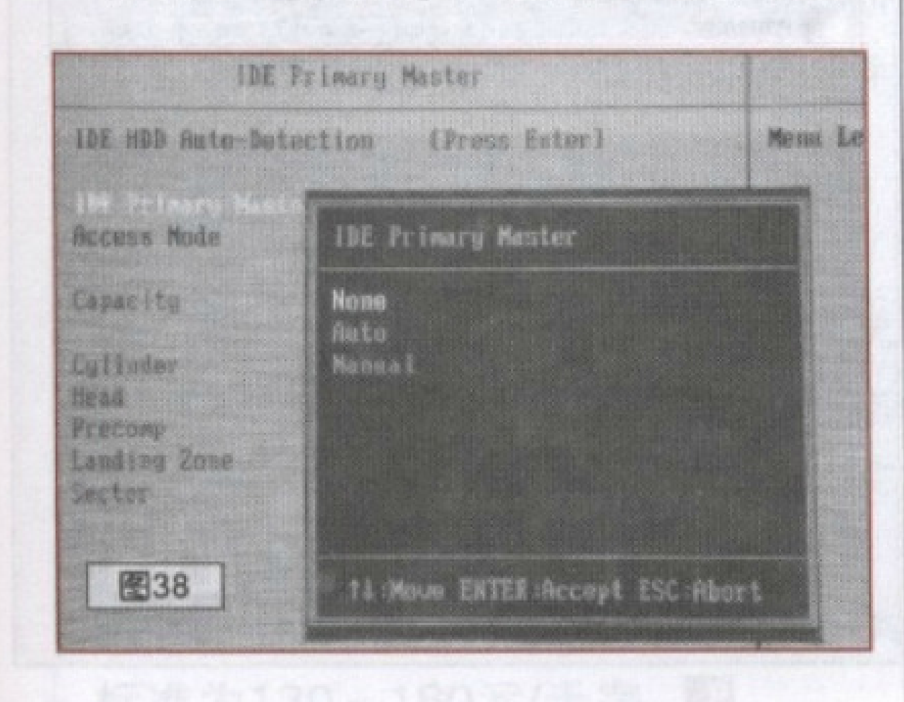


图38

需要注意，你必须正确设置主从盘跳线，有时如果跳线设置有偏差，虽然在BIOS中能正确识别，但若关闭BIOS中的检测，操作系统会无法识别。

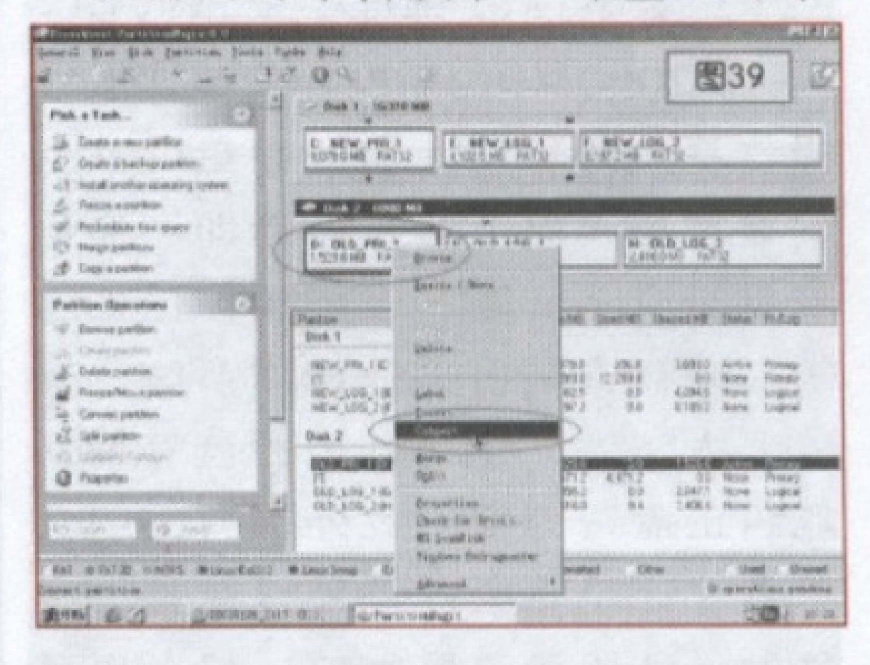
此法的原理是绕过BIOS对硬盘的检测，而由操作系统自动识别，自动识别出的硬盘所有盘符即会在原有盘符后顺次排列。其优点是设置简单，无须改变硬盘原来的文件结构，也无需进入操作系统进行设置；但缺点也很明显：在BIOS中关闭对硬盘的检测，将会直接导致硬盘性能的降低（会使Ultra DMA功能无法打开）。所以这个方法非常适合短时间添加第二硬盘的情况，比如把第二硬盘作为移动硬盘使用。如果你想长期使用第二硬盘，则应采取下面的方法。

2.最佳解决方案——将主分区转换为逻辑分区

实际上，对于那些将第二硬盘暂时当作移动硬盘的朋友，有一个方法可让第二硬盘的“移动之旅”更为放心，那就是将其上的所有主分区都转换为逻辑分区。如果你理解了文章初始提到的盘符交错顺序，就会知道这个方法的原理：第二硬盘的逻辑分区分到的盘符号永远是在最后的，当然就不会再交错。由于升级新硬盘后一般不会将原硬盘再做系统盘，所以这无疑是最好的解决方案。

这种情况下最常用的工具当然是Power Quest Partition Magic（以下简称PQMagic）。一般在操作系统安装完毕后立即安装PQMagic，解决盘符交错问题后再放心安装其它软件，这里建议大家安装7.0及以上版本，以方便在Windows界面下稳定使用。

这里以图1所示的第二硬盘为例，示范如何将其上的主分区old_pri_1转为逻辑分区。运行PQMagic 8.0，在old_pri_1分区上点击右键，并在弹出菜单中选择“Convert（转换）”（图39），


图39

在弹出的对话框中点选“Logical partition（逻辑分区）”并点击“OK”确定（图40）。回到主操作

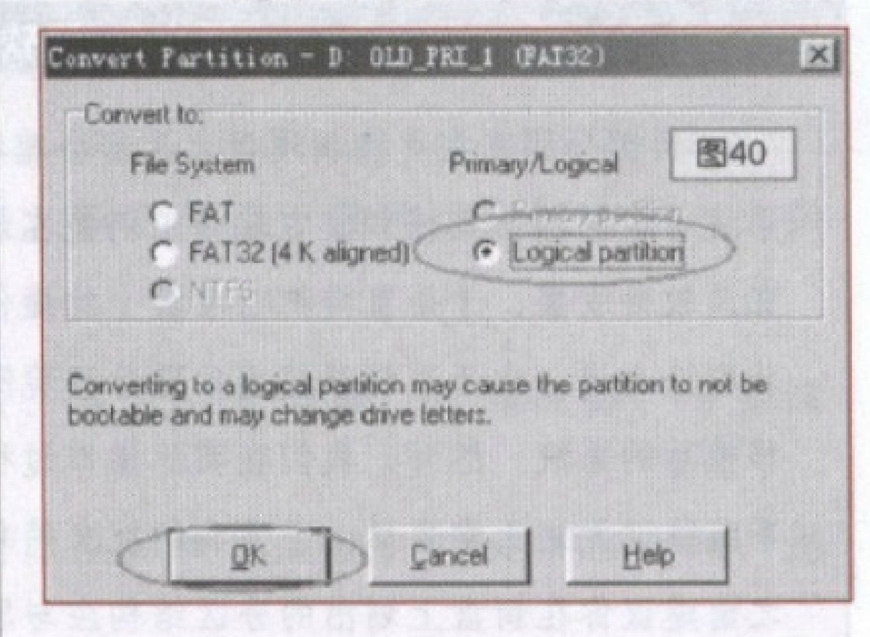
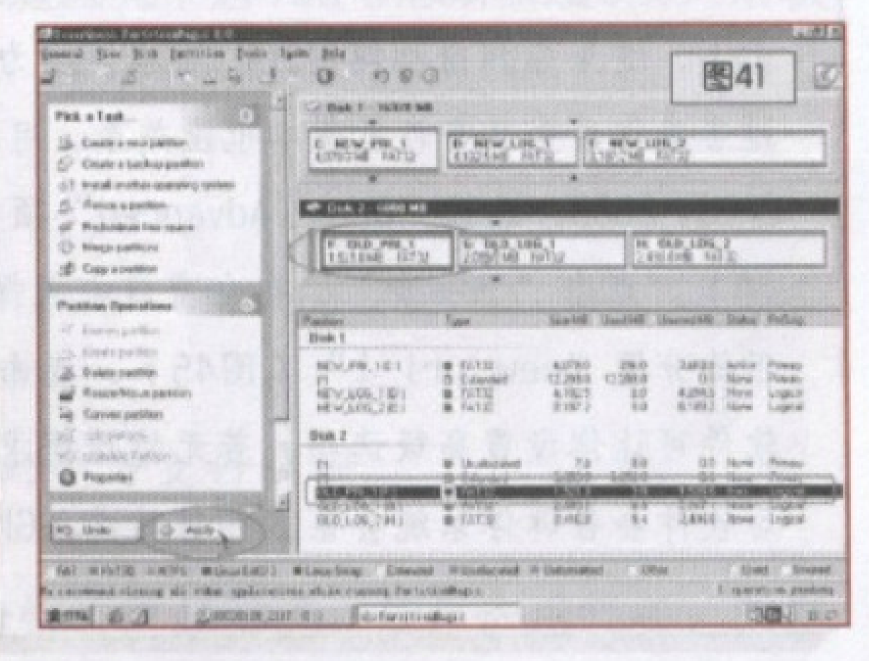


图40

界面，就会发现原来的主分区已被标识为逻辑分区了，而改变后的盘符也会一并显示，我们从图中可看出盘符交错问题已解决（图41），此时点击左下角的“Apply”并确定，PQMagic就会开始执行指定任务，任务完成的后期会提醒盘符已

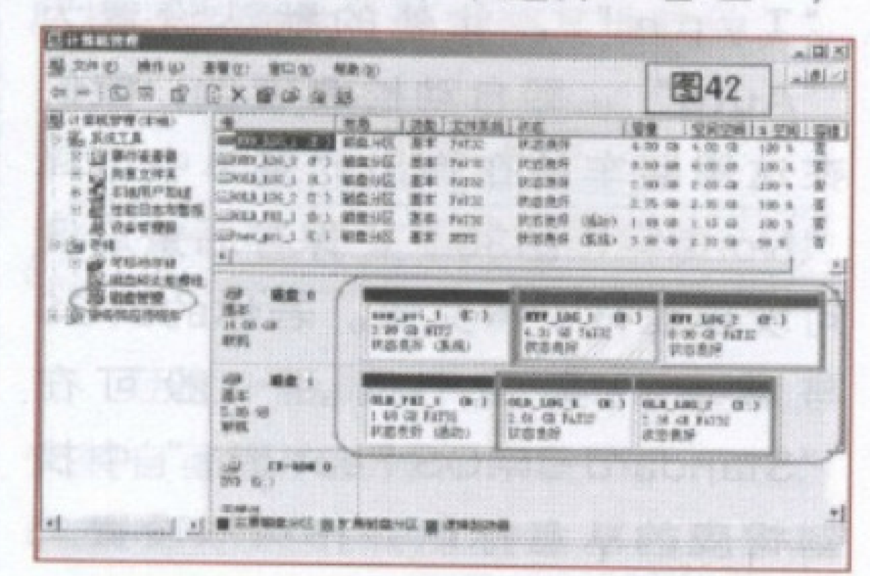

图41

改变，是否使用“Drive Mapper”工具纠正错误的盘符指向，如果你并没有在系统盘之外安装软件，点“否”即可，否则可让系统重启之后自动检测并更改错误的指向。大部分情况下PQMagic软件会提示你重启才可正常使用硬盘，此时选确定，关闭PQMagic后系统会自动重启，到此任务全部完成。

3.Windows 2000/XP下的盘符更改

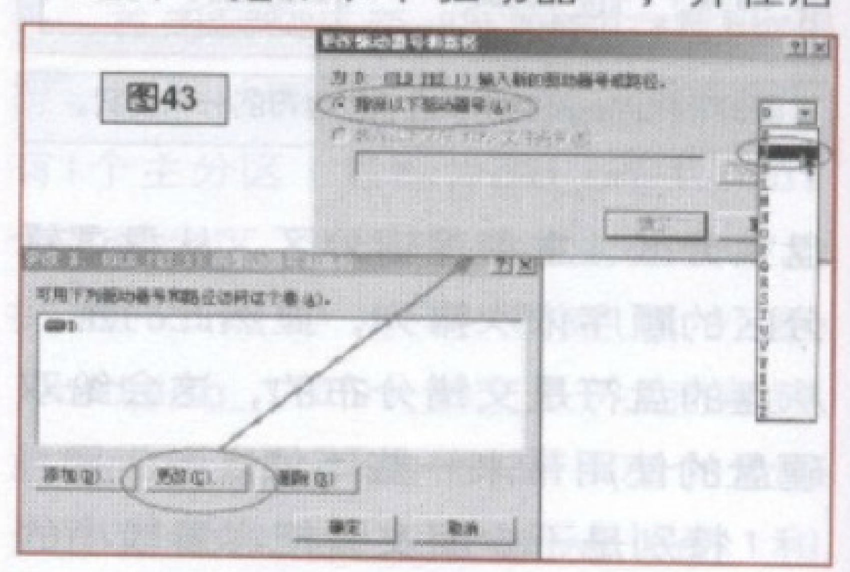
上文中已提到对于使用Windows 2000/XP的朋友，只要在安装操作系统时仅接上第一硬盘，然后安装完后再接上第二硬盘即不会出现盘符交错问题。但如果你已挂着第二硬盘安装了上述操作系统，除以上方法外，还可利用磁盘管理功能纠正盘符分配。此外，有的朋友不喜欢让光驱的盘符号排在第二硬盘上分区的盘符号之前，那么也可采用类似操作。

这里以Windows XP为例来说明：首先在“我的电脑”图标上单击右键并在弹出菜单中选择“管理”，


图42

进入“计算机管理”界面后选择“存储”项下的“磁盘管理”，片刻之后系统将给出机器上的硬盘信息（图42：为方便大家理解，这里的分区大小及盘符分布完全与图37相同）。下面我们将会把盘符分配调整到非交错状态。

首先在old_pri_1（即现在的D盘）分区上点右键，选择“更改驱动器名和路径”，在弹出的对话框中点击“更改”按钮，在下一步的对话框中选择“指派以下驱动器”，并在后


图43

面的盘符号下拉菜单中选择“J”或者其后的盘符号（图43），以让出D盘符。选择确定后，系统会提醒你也许更改盘符会引起程序停止运行，这里必须保证没有运行old_pri_1分区中的任何程序，然后确定即可。用同样的方式将new_log_1的E盘符改为D，将new_log_1的F盘符改为E，最后不要忘了将old_pri_1的J盘符再改成F。经过这样的更改，盘符便不再交错。

插文4：原软件系统的移植方法

大部分朋友在更换新硬盘之后都会重装操作系统，但也有的朋友想让原来的软件系统（包括操作系统和其它软件）仍能在新硬盘上运行，以此避免繁复的驱动程序设置及软件安装，于是直接把旧硬盘上的操作系统用“克隆”的方式移植到新硬盘上。从理论上讲，由于系统移植前后硬件环境除硬盘外没有其它变更，应当是能顺利运行移植后的系统。然而，我们在实际操作过程中发现这一移植并不那么乐观，移植后的系统往往无法正常启动。下面我们就来简单地讲一下如何顺利完成这一操作。在操作之前建议你在新盘上划出的分区结构应与原硬盘上的大致相同（逻辑分区数目可适当增加），以保证非系统分区软件的移植。

第一步：以旧硬盘为第一硬盘，新硬盘为第二硬盘，启动机器进入到原系统中。

第二步：移植非系统分区。注意这里指的系统分区，不仅包括C盘，还包括安装多操作系统的用户的其它系统分区。这一步移植非常简单，直接将旧硬盘分区根目录下的所有文件都拷贝到新硬盘的相对应分区即可，这里提到的“对应”是指两个分区在各自硬盘上的分区结构中所处位置相同。

第三步：克隆系统分区。在原硬盘上安装Norton Ghost（可安装在系统分区上），这里强烈推荐使用2003版本，因为可在Windows 2000/XP界面中直接操作，不过若是你手头只有较低版本也没关系，可在纯DOS下对照本文类似操作。启动Norton Ghost 2003，选择“Ghost Advanced”项中的“Clone”，即弹出克隆向导窗口（图44）。点击“下一步”，在左窗口中选择源分区“old_pri_1”，在右窗口中选择目的分区“new_pri_1”（图45），点击“下一步”软件会让你确认分区，接下来软件可让你设置高级选项，若无特殊需求，接受默认直接进入“下一步”好了。最后软件会告诉你系统会重启并自动进入Ghost的DOS界面，在自动完成后系统会再次

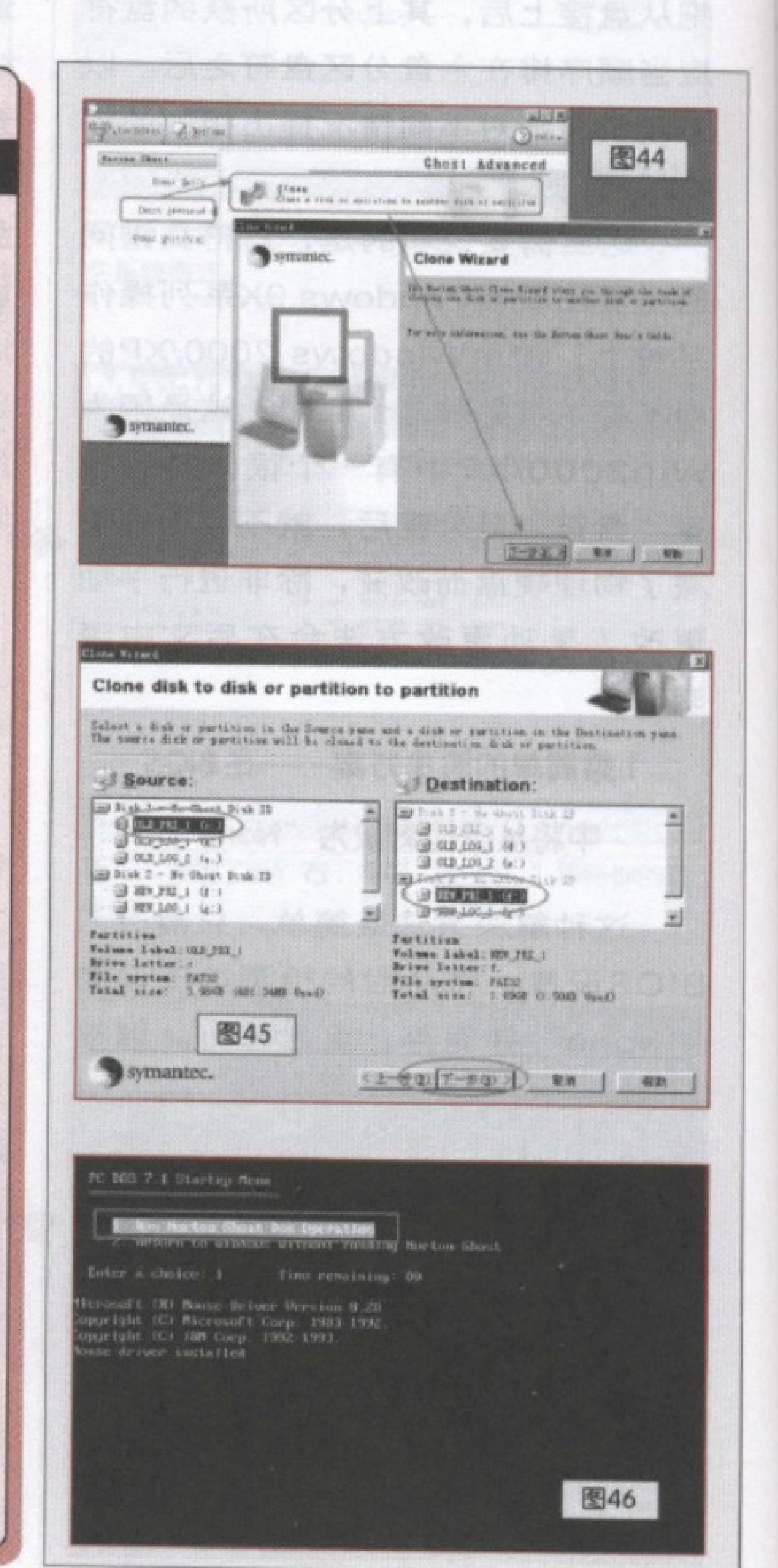


图44
图45
图46

重启进入Windows。最后一步选择“Run Now（立即运行）”，系统将重启以完成任务（图46）。顺带提一下，如果你使用Ghost的DOS界面，记住应选择菜单“Local”→“Partition””→“To Partition”（图47）并在接下来的界面选择源分区与目的分区。

第四步：这次我们以新硬盘为第一硬盘，旧硬盘为第二硬盘（也可不挂接）设置好跳线。尽管上一步选择的是“克隆”，但这样移植后的操作系统却不能直接运行，还要对其进行一些设置以保证新软件环境的建立，以下操作如涉及多操作系统，请依次按照Win9X、Win2000、WinXP的顺序进行处理。由于Win9X系列操作系统与Win2000/XP对稳定、安全性的要求不一样，所以接下来的解决方法也不一样，分述如下：

Win98/Me：以各自的安装光盘或系统启动软盘启动系统，在命令行模式下键入“sys c:”（这里假定系统安装在C盘）并回车，系统显示“System Transferred（系统传递完毕）”（图48），这时重启系统即可看到熟悉的系统已在新硬盘上运行了。

Win2000/XP：这两个系统即使在恢复控制台下使用“fixboot”命令传送系统也无法正常进入，而必须进行覆盖性的操作系统安装。所谓“覆盖性”安装，是指在保持原有系统设置的前提下，对系统进行修复安装，这是应当在系统安装的中途，指定“修复所选的Windows XP安装”（这时以WinXP为例，图49）。如果你对此还有疑惑，建议在“高手”的帮助下进行，否则选择错误可能导致前功尽弃。

第五步：解决盘符交错问题，使所有软件皆能像以前一样使用，相信这对你已是小菜一碟了。

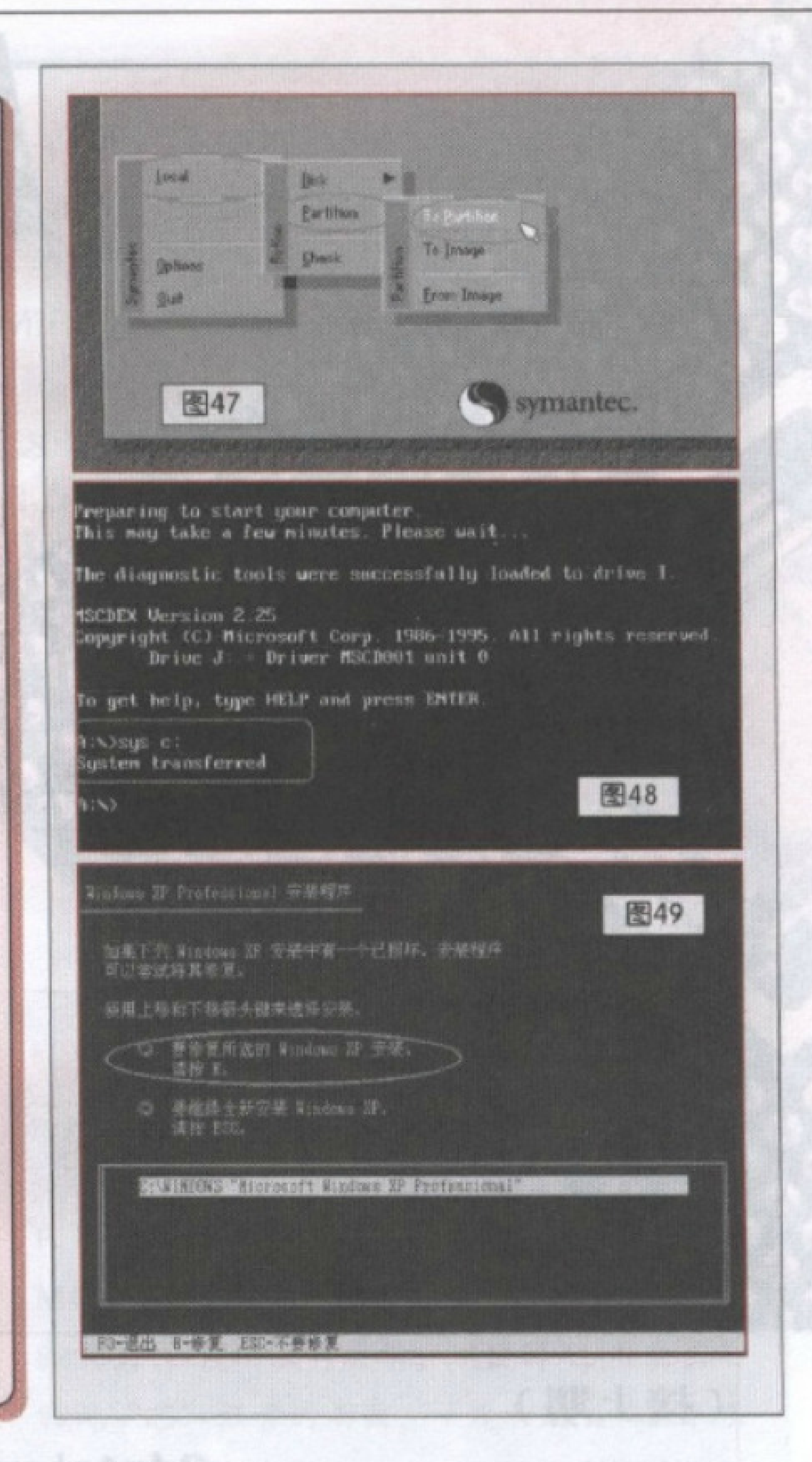


图47

图48

图49

“硬件评析”栏目诚征特约作者

为了让本栏目内容更全面，文章更精采，特向全国诚征特约作者，欢迎广大新老作者、硬件玩家和专业人士参与，要求如下：

1.对硬件知识很熟悉，并至少精通硬件产品中的一到两项（如CPU、主板、显卡、显示器、存储设备、音频设备、机箱电源、其他外设和数码产品等），或擅长撰写市场分析文章。

2.有较强的分析和文字表达能力，能将复杂的技术或功能深入浅出地表达出来，文笔流畅，行文条理清晰，态度严谨。

3.在纸媒体（IT类）上发表过5篇以上、总字数不少于20000字的稿件，或在网络媒体（IT类）上发表过10篇以上，总字数不少于30000字的稿件。如经我们考察，作者的确有较深的功底，此项条件可适当放宽。

4.优先向《大众软件》供稿；积极承担本刊的约稿任务，并在约定时间内高质量地完成稿件。

5.与《大众软件》编辑部保持经常联系，供稿前及时向本刊编辑通报写作计划。

6.每季度至少向本刊提供两篇高质量的文章。

我们非常欢迎您成为本刊特约作者，有意者请将个人简介、已发表过的代表作、详细联络方式（包括通信地址、E-mail、电话等）发到：darwin@popsoft.com.cn，或来信至“北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层大众软件编辑部 答笛收”，请在E-mail主题栏或信封正面注明“应聘特约作者”。

特约作者将享有以下权利：

1.来稿享有优先刊发权；

2.购买本刊服务部产品按九折优惠,签约期内赠阅《大众软件》杂志；

3.有机会应邀参加大众软件杂志社举办的各种活动；

4.稿费从优，我们将根据稿件完成情况，按210～270元/千字的标准向特约作者支付稿酬。

此外，我们也继续欢迎其他各类投稿，包括最新的硬件技术前瞻、市场分析、产品导购、硬件应用等等，稿酬标准为130～180元/千字。



回首"芯"时代——CPU本纪（下）

■湖北 王洋

（接上期）

2.Intel vs RISC

RISC（Reduced Instruction Set Computer，精简指令集计算机），是和CISC（Complex Instruction Set Computer，复杂指令集计算机）相对的一种CPU架构，它把较长的指令分拆成若干条长度相同的单一指令，可使CPU的工作变得单纯、速度更快，设计和开发也更简单。这项技术最先诞生于斯坦福大学和加州柏克利分校，1986年，HP公司首先应用RISC技术开发出PA-8000，主频为180MHz，MIPS公司也推出了自己的RISC处理器——R2000；次年，SUN和德州仪器合作开发的Sparc处理器问世。Sparc处理器凭借出色的性能，迅速占据了UNIX工作站的市场。

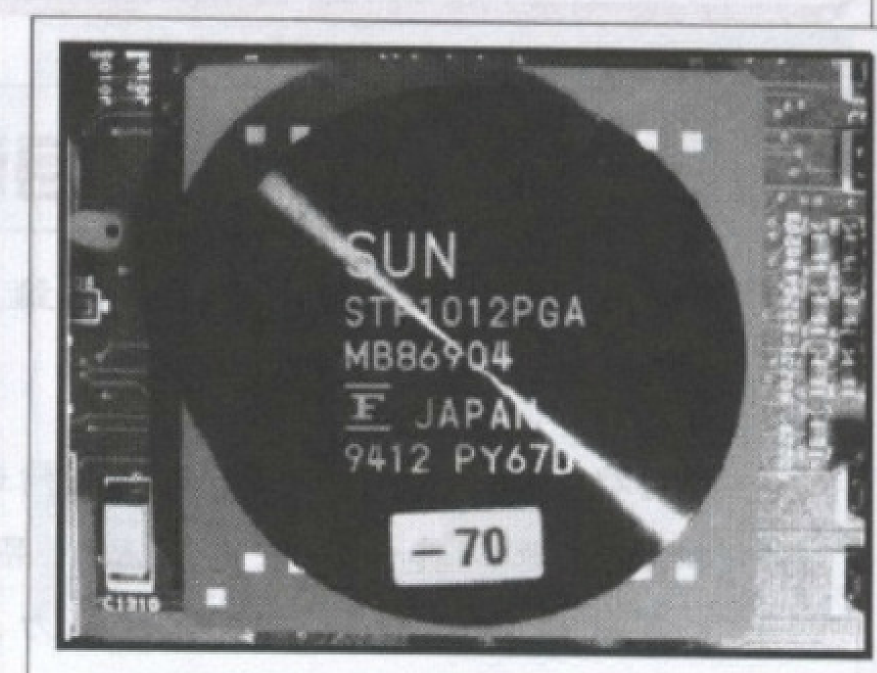


图10：SUN公司推出的RISC处理器——Sparc

一时间，RISC旋风刮遍整个计算机行业，被认为是以后CPU的主流架构。SUN公司也就"得陇望蜀"，打算把Sparc处理器的市场扩大到PC领域。一方面，SUN把Sparc架构授权给包括德州仪器、富士通、东芝等多家半导体公司，扩大同盟；另一方面，SUN积极游说电脑厂商生产UNIX/Sparc（UNIX操作系统+Sparc处理器）电脑，希望重现IBM PC所创造过的辉煌。

图11：比80486提前2个月上市的860处理器，有意思的是标注上有"XP"的字样

和Sparc处理器相比，Intel的386处理器基于CISC技术，传统的X86指令不仅长度较长，且长短不一。究竟是采用全新的RISC架构，还是走兼容+改进的技术道路？Intel公司上下争论不一，最后决定兵分两路，两个开发队伍分别研制采用全新RISC架构的860处理器和X86架构改进型的80486处理器。1989年2月，860处理器上市，同年4月80486处理器正式发布。

虽然860处理器以全新架构赢得了一片喝彩，最终却因为缺乏广泛的应用软件和外围设备的支持而显得"曲高和寡"，市场接受程度很低。相反，486处理器在指令集上保持了一贯的兼容性，但在处理器内部的设计上大胆采用了RISC技术，能够在1个周期内执行1条指令。486处理器集成了120万个晶体管，首次突破了100万个晶体管的限制；它的起跳频率是25MHz，并内置缓存；486处理器采用了倍频技术，使得CPU的主频可不受外频的制约而大幅提升，486后期发布的80486 DX4-100采用4倍频，首次把CPU频率提高到100MHz。

图12：引入部分RISC技术的80486处理器



图13：Intel 486 DX4-100首次突破100MHz。

860处理器在市场推广上面临的问题，同样让SUN在PC领域大干一场的雄心受挫。缺乏应用软件、系统厂商数目不够，这样的架构就很难得到广泛应用；而规模上不去，无论CPU还是整台电脑，价格都会居高不下，个人和家庭用户也很难接受它。到了1990年，MIPS公司和SGI、DEC、COMPAQ等公司组成了ACE（Advanced Computing Environment）联盟，也希望以自己的RISC芯片取代Intel的地位。然而这个ACE联盟还是无法解决上述问题，最终只能昙花一现，各奔东西，领头羊MIPS也被SGI公司于1992年收购。而在386时代领跑的COMPAQ公司，错误地把宝压在这个MIPS联盟上，结果反被DELL、Gateway等后起之秀抢了先机。

860受到的挫折，使Intel从此坚定了不断改进X86架构的技术路线，并开始集中力量研发下一代CPU——Pentium。这时，又有新的对手向它的领先地位发起了挑战。

3.Intel vs PowerPC

到了20世纪90年代，在PC产业中最失意的3家公司——开创了个人电脑先河却只能独处一隅的Apple、奠定了PC架构却为她人作嫁衣的IBM、和Apple电脑一起消沉的Motorola，感到有必要抱成一团互相取暖。1991年，它们签署技术合作协议，由IBM设计CPU芯片，Motorola负责生产处理器，Apple推出整机，联手开发PowerPC CPU和基于该芯片的整机系统。

1992年10月，PowerPC联盟发布第一个产品601，这是一颗32位的RISC处理器，集成280万个晶体管，采用0.6微米工艺制造，可运行Mac OS X、Windows、OS/2和UNIX等操作系统。Apple随即推出了采用601处理器的新一代Mac电脑，命名为PowerMac，PowerPC联盟希望用它来狙击Intel即将发布的586芯片。

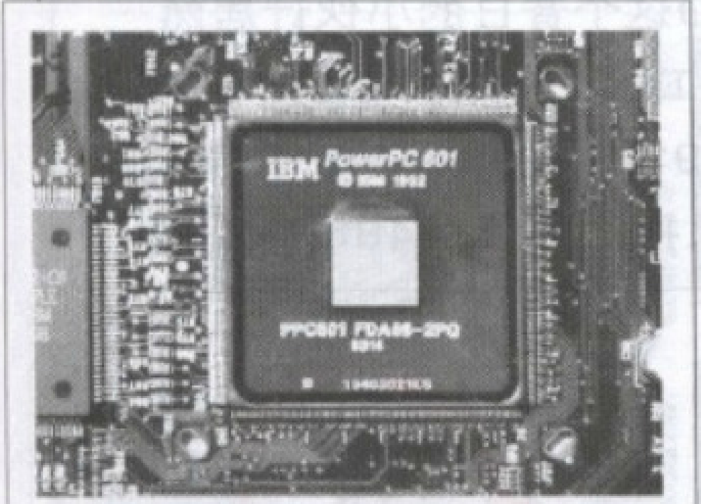


图14：PowerPC联盟的第1款CPU——601

1993年5月，Intel终于发布了自己的586芯片——Pentium（奔腾）处理器，起跳频率为60MHz，集成了310万个晶体管，采用了超纯量（SuperScalar）架构，0.8微米工艺制造，性能接近主流的RISC CPU。

PowerPC处理器和Apple MAC电脑

IBM公司是从1990年开始研制Power（Performance Optimization With Enhanced RISC）架构RISC处理器的，在此之前MOTOROLA也曾尝试开发自己的RISC芯片88000，但没有获得成功，这使得Apple公司面临无“芯”经营的局面，一度和Intel“眉来眼去”，商讨如何把Macintosh操作系统移植到X86架构上。后来Apple公司发生人事变动，新的管理层否决了这项尝试，把绣球投向了昔日死敌IBM的PowerPC处理器，Apple电脑也就与X86架构失之交臂。不过，最近不断有消息说Apple的最新操作系统Mac OS X将提供对AMD处理器的支持，如果消息属实，Apple电脑很可能会重新拥抱X86架构。

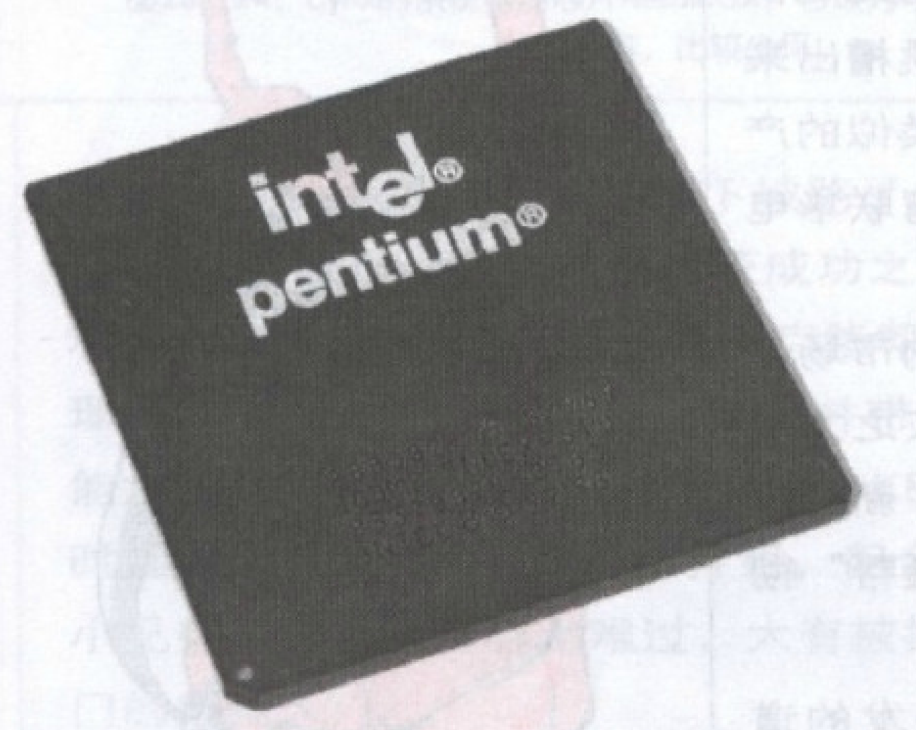


图15：这就是当年大名鼎鼎的Pentium处理器

Pentium和PowerPC 601，究竟鹿死谁手，最终还要让市场来检验。为扩大“Pentium”处理器的品牌知名度，Intel发动了强大的市场攻势，同时启动“Intel Inside”的商标推广活动，培养用户的忠诚度。Pentium完全向下兼容的特性和X86架构上长期积累下来的庞大软件资源，也帮了Intel的大忙，在性能区别不大的情况下，客户是不会自找麻烦迁移到另一平台上的，因为这样做的成本太高，何况“Pentium”和“Intel Inside”的商标已深入人心。

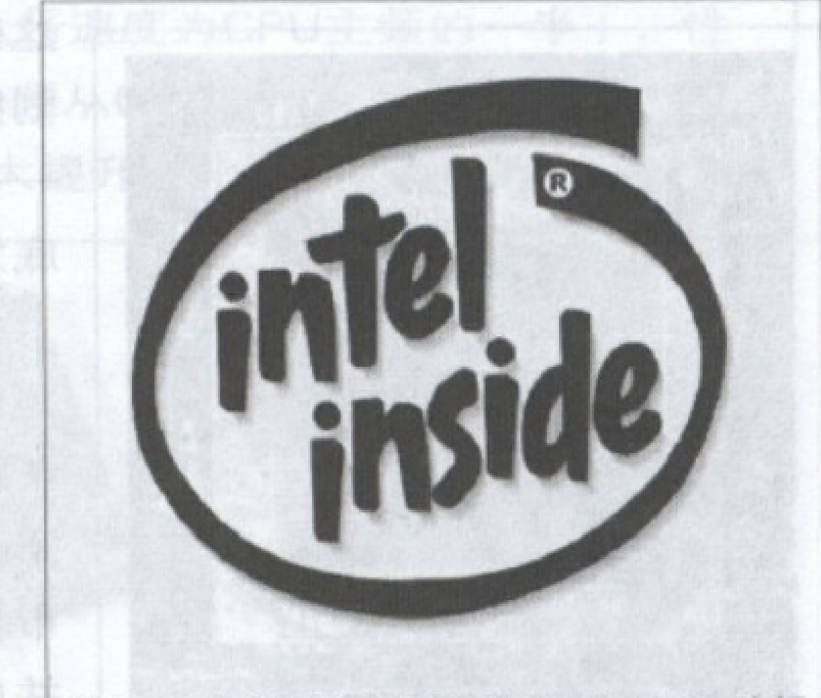


图16：直到今天仍无处不在的“Intel Inside”商标

Intel雄厚的开发实力逐步显示出威力，Pentium处理器的制造工艺很快就提高到0.6微米，和PowerPC同步。1994年3月，Intel又推出了100MHz的Pentium处理器，并增加了对称式多处理器（Symetric Multi-Processing，简称SMP）支持，以便让双CPU协同工作，发挥出更高性能。到了1995年11月，Intel更推出了686级别的CPU——Pentium Pro（高能奔腾）它拥有两级Cache，其中L2 Cache最高可达1MB，运行常用软件的性能已超过了同时期的PowerPC芯片；它的核心架构一直延续到后来的Pentium Ⅱ和Pentium Ⅲ。

到了这时，Intel已是PC市场上无可争议的CPU霸主，X86架构的主流地位也得到了最终确立。而多次向Intel发难的RISC处理器联盟，除Apple借助顽强的创新精神和强大的工业设计能力仍占有一小块市场份额外，其他厂商基本退出了个人电脑领域，退守服务器/工作站市场。在服务器/工作站市场上，几家公司都有自己的CPU和专用的UNIX操作系统，形成诸侯割据的局面，如Sun公司的Solaris/Sparc、IBM AIX/PowerPC、HP UX/PA-RISC以及COMPAQ Tru64 UNIX/Alpha等。

插图1

划界而治、各自称王的局面是注定不会长久的。在SUN、IBM由高端打入低端的努力失败之后，Intel反其道而行之，希望由低端打入高端。此时的Intel已开始考虑设计采用全新架构的64位CPU，准备打入上述公司把持的服务器/工作站市场。这是后话，留待下文再表。

经过“赶走Motorola”、“击退SUN和MIPS”和“挫败PowerPC”这三大战役以后，Intel借助Pentium处理器的浩大声势，终于坐稳了PC市场CPU的头把交椅。Intel的战略重心随之转移到如何消灭依附于x86架构上的一帮小兄弟，一方要一统江湖，另一方要誓死抗争。要知后事如何，待我慢慢道来。

三、群雄退隐，两强相争

插图2:形形色色的“克隆”486处理器让Intel有苦难言，上排从左到右分别是UMC、AMD和Cyrix的486处理器，下排从左到右分别是IBM、Ti和ST的。

1.八仙过海，各显神通

成为PC市场的CPU霸主后，Intel就开始处心积虑地采取各种措施巩固自己的地位，以扼杀潜在的竞争对手。本来从386开始，抛弃了那些“第二供应商”后，x86架构的市场基本被Intel独占，没想到AMD这个昔日的小伙计居然一边和Intel打官司，一边根据逆向工程研制出386的克隆产品——Am386。虽然这时已是1989年，但Intel还是感到威胁在逼近，果然，1993年AMD又推出克隆的486产品——Am486。

这时，其他厂商也开始来切这块蛋糕。德州仪器除了和SUN在Sparc处理器上打得火热外，在x86架构上也横插一腿，照葫芦画瓢拿出了自己的TI 486；就连Cyrix——几个从德州仪器跳槽出来的工程师成立的小公司，也轻车熟路地推出了自己的Cx486和5x86。其他类似的产品还有IDT的Winchip系列、NextGen的Nx586、Rise的MP6、UMC（台湾联华电子）的U5系列等。



图17：AMD率领一帮小兄弟和强大的Intel斗法。

这种步步跟进、贴身肉搏的策略让Intel有苦难言：自己好不容易打开的市场，这些家伙仅用一个相同的数字，就不费吹灰之力地划掉了一块。因此，从586开始，Intel推出了新品牌——“Pentium”，与AMD、Cyrix等“克隆帮”彻底划清界限。

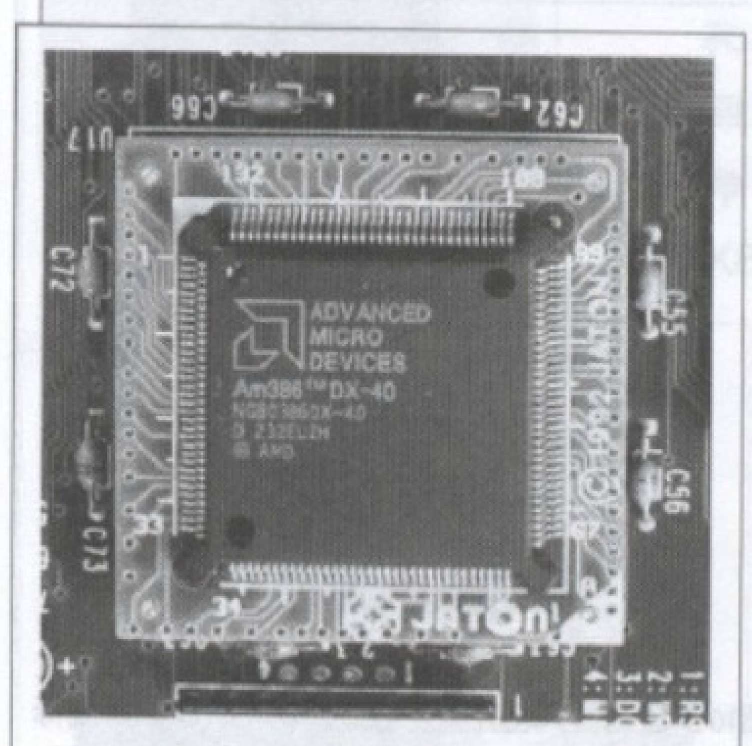


图18：AMD独立开发的Am386，打破了Intel在x86 架构CPU中的垄断地位。

在这种情况下，另起炉灶、走独立研发的道路，成了x86架构上一帮小兄弟的必然选择，虽然这条路注定非常坎坷。AMD从1993年就开始研制可抗衡Pentium的K5处理器，几经周折终于在1995年上市。K5的外部数据总线由原来的32位扩大到64位，并内置24kB的L1 Cache。但由于K5和主流的Pentium处理器针脚不相容，整机厂商根本不愿单独开发基于K5的系统，AMD只好重新对设计进行修改，这使得AMD原来好不容易打拼下来的市场份额大量流



图19：德州仪器也想分一杯羹，这是它推出的CPU——486DX2-80，频率为80MHz。



图20：AMD K5处理器，标示为PR166。

失，一度陷入非常被动的境地。

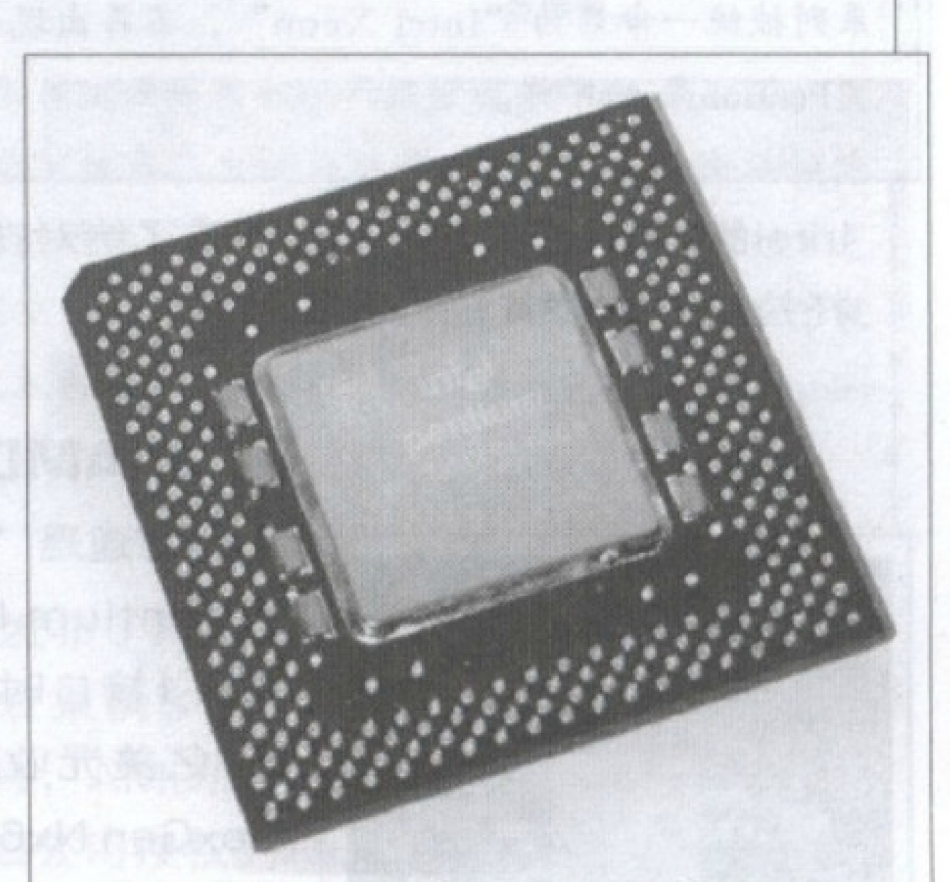
Cyrix公司则要幸运得多，它推出了自己的586级别处理器，命名为6x86，借此暗示其性能超过了Pentium。Cyrix 6x86采用和Pentium相同的接口和PR标示法（也就是按实际性能而不是运行频率来标称CPU），依靠低廉的价格和不错的整数性能抢占了一部分低端市场，在586时代红火了好一阵子。



图21：Cyrix 6x86处理器，标示为PR166+，实际运行频率为133MHz。

2.几家欢喜几家愁——Intel围剿"克隆帮"

AMD、Cyrix的顽强抵抗使得Intel独霸江湖的野心落空，不过后者依靠采用P5架构的Pentium处理器和P6架构的Pentium Pro处理器，在市场上还是牢牢占据了主导地位。到了20世纪90年代后期，随着多媒体应用的蓬勃发展，Intel公司对x86指令集进行了第一次大规模的扩展，增加了57条MMX（MultiMedia eXtensions，多媒体扩展）指令以提高CPU的多媒体处理能力。1996年，Intel推出了针对多媒体应用的Pentium MMX处理器（俗称奔腾"麻麻叉"），内置缓存比原来的Pentium扩大了1倍，达到32kB，桌面版本的起跳频率为166MHz，很受家庭用户的欢迎。Pentium MMX的成功进一步压缩了"克隆帮"的生存空间，它采用的Socket 7接口成了市场标准，至今我们还能在一些老机子里看到Socket 7平台的CPU和主板。


图22：拥有MMX技术的Pentium MMX处理器，是1997年初到1998年中的主流产品，图中是后期比较常见的"麻点"奔腾MMX，另一种的外观则跟前面的老奔腾差不多。

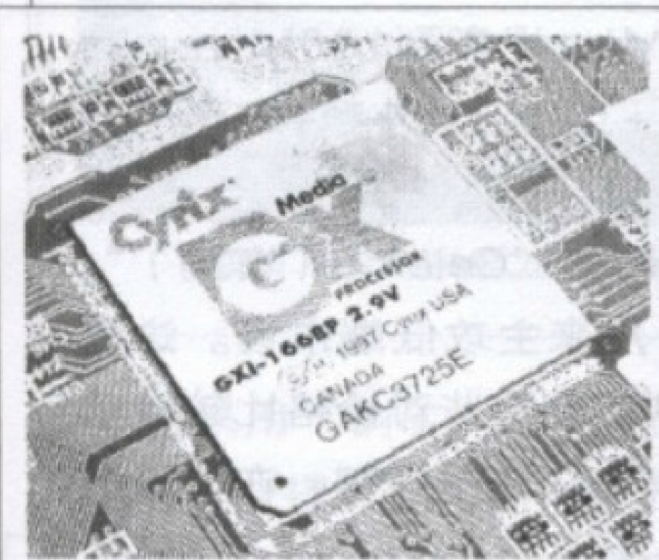




图23、24：Cyrix的系统整合芯片MediaGX，右边为可安装在Socket7插槽上的版本，比较少见。

面对这一不利局面，Cyrix把产品开发重点转移到了系统整合芯片（System on Chip，SOC）上。1997年6月，Cyrix推出了MediaGX处理器，它集成了内存控制器、显卡、声卡及PCI控制器等，只需搭配另一个芯片就可组成一个廉价的系统，这同时也意味着它需要专用的主板。但当时的市场对这种高度整合的芯片并不感冒。Cyrix原本希望通过MediaGX系列，在低价的品牌电脑市场有所作为，以避开和Intel的正面交锋，因此在MediaGX系列上投入了大量精力，并放缓了针对主流PC市场的6x86MX系列的开发。当这一希望落空后，Cyrix就慢慢开始走下坡路了。

在Pentium MMX系列大获成功之后，Intel决定舍弃Pentium处理器采用的Socket 7接口，借助新的具有专利保护的Slot 1接口，实现把"克隆帮"斩草除根的夙愿。1997年，Intel推出了采用Slot 1接口的Pentium Ⅱ处理器，它内置32kB的L1 Cache，并带有512kB的L2 Cache（二级高速缓存，运行速度为CPU主频的一半），性能大大超过当时的Pentium MMX和K5。1998年4月，Intel又把Pentium Ⅱ的外频从66MHz提高到100MHz，同时推出堪称经典的440BX芯片组，配合PC100 SDRAM，系统整体性能得到很大提升。一时间，AMD、Cyrix等小兄弟的日子变得异常难过，大有被扫地出门的危险。

此外，Intel还凭借在CPU方面拥有的数以千计的专利，筑起很难逾越的知识产权壁垒。由于CPU的设计牵涉到很多复杂的技术和工艺，而这些技术和工艺有许多都是Intel的专利，或者同它的专利有重叠和界限模糊不清的地方，于是Intel经常利用这些模糊不清的地方，生成专利官司纠缠竞争对手，耗



图25、26：采用Slot 1接口的Pentium Ⅱ处理器，右边为它去掉塑料外壳后的模样。

针对服务器/工作站的Intel Xeon处理器

除在PC市场春风得意外，Intel还腾出一只手来，于1998年底推出了PentiumⅡ Xeon（至强）处理器，支持多处理器系统，力图打入由RISC处理器"一统江湖"的服务器和工作站市场。Intel后来还推出过采用PⅢ核心的PentiumⅢ Xeon，而从采用P4核心的Xeon开始，这一系列被统一命名为"Intel Xeon"，不再出现"Pentium"的字样。

费其财力，分散其精力，同时威吓那些觊觎这个市场的潜在竞争者，让它们知难而退。为此，Intel公司供养了一支庞大的律师队伍，其业绩考核最重要的指标，就是每年和竞争对手打官司的数量。

在这套组合拳的重击下，"克隆帮"的日子变得很不好过。每当自己的新产品准备上市时，Intel就让早已赚得盆满钵盈的成熟产品不断降价，为新产品让出价格空间。这样，"克隆帮"依靠价格优势吸引用户的产品就很难有生存空间了。到了1997年，Intel的CPU在PC市场上已形成了绝对垄断的地位，以至于美国政府开始援引"反托拉斯法"对其进行调查。

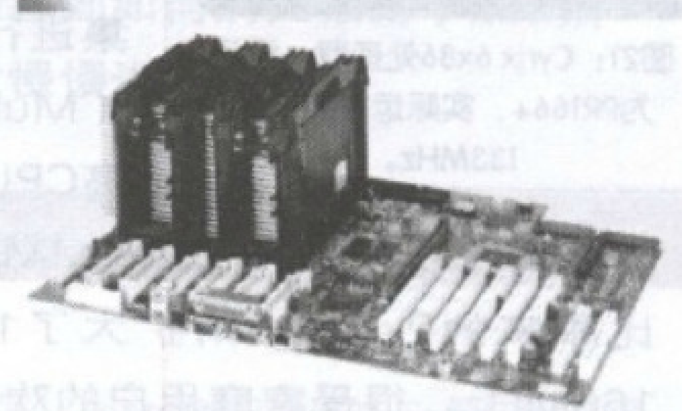


图27、28：针对服务器/工作站的PentiumⅡ Xeon处理器，下面是采用双Xeon的系统。

3. AMD站稳脚跟

有道是"智者千虑，必有一失"，就在Intel借着推出PentiumⅡ的机会，把自己的产品线转移到专用的Slot 1接口时，AMD开始反击了。1996年，AMD以6.23亿美元收购了技术实力不错的NexGen公司，在NexGen Nx686的基础上，AMD于1997年4月推出了采用Socket 7接口的K6处理器，它凭借良好的性能、低廉的价格和广泛的兼容性，在市场上表现不俗。

图29：NexGen Nx686处理器，是AMD K6的前身。

一年之后，AMD再接再厉，推出了K6-2处理器，首次加入了对3Dnow!指令集的支持，在软件的配合下可大幅提高3D处理性能。随后，AMD把K6-2的外频从66MHz提高到100MHz，将Socket 7接口演化成为"Super 7"架构，即"Socket 7接口+100MHz外频+AGP"三合一的架构，势头一度盖过了PentiumⅡ。

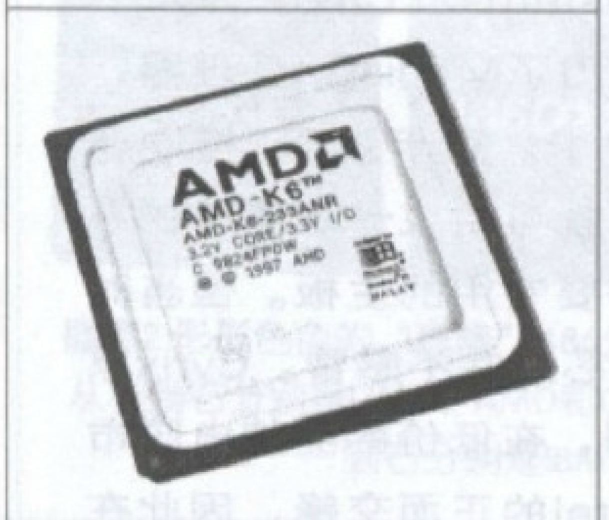


图30：AMD收购NexGen后的成功之作——K6处理器，在1998年的DIY市场上很深欢迎。

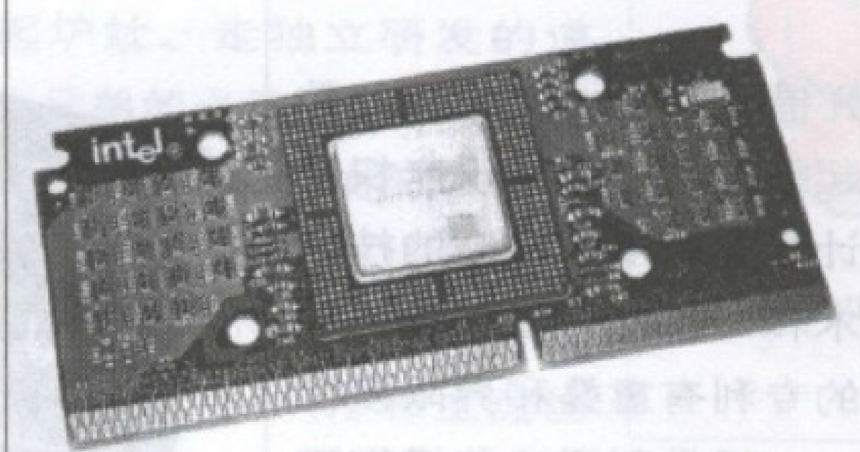
为打压AMD的发展势头，Intel推出于1998年4月推出采用新的"Celeron（赛扬）"品牌CPU，采用和PⅡ相同的核心，但取消了二级高速缓存，用来主攻低端市场。这样"Pentium"作为高端品牌，赚取丰厚利润，而"Celeron"则瞄准那些对价格比较敏感的用户，用于扩大市场占有率。最初的Celeron处理器由于没有二级高速缓存，在性能上无法对AMD的K6-2构成实质威胁，Intel只好急忙推出新的型号——Celeron 300A和333，并加入了128kB二级高速缓存。新Celeron性能有了很大提高，且超频能力很好，颇受市场的欢迎。Intel随后又推出了Socket 370接口的Celeron处理器，降低了成本，更重要的是超频能力非常出色，因此成为众多DIYer玩家的新宠。



图31：首次引入3Dnow!指令集的AMD K6-2处理器，在1998年下半年到1999年初的DIY市场上，势头一度超过PⅡ。

不过，由于新Celeron处理器和PⅡ的性能差距不是很大，在有效压制K6-2的同时，其低廉的价格也损害了PⅡ的市场。一向有条不紊、按部就班地进行产品更替的Intel这时有点手忙脚乱了，只好让PentiumⅢ提前接班，PentiumⅡ就这样成了Intel历史上最短命的主打CPU。AMD从此站稳了脚跟，和Intel你来我往地过起了招。

与AMD的大器晚成相比，"克隆帮"的其他成员却由昔日的"明星"变成了一颗颗"流星"，成为CPU发展史上的匆匆过客。Cyrix的6x86MX系列（包括MⅠ和MⅡ），由于浮点性能欠佳，而且发热量很大，因此难以应付Intel的市场围剿，"王小二过年，一年不如一年"，最后Cyrix慢慢衰落下去，于1997年11月被国民半导体公司收购，1999年又被转手卖给了VIA（威盛）。IDT的Centaur处理器部门推出的Winchip C6系列，曾经以比Cyrix 6x86还便宜的价格和对老主板的广泛适用性而小有名气；不过，由于后劲不足，产品更新太慢，到1999年



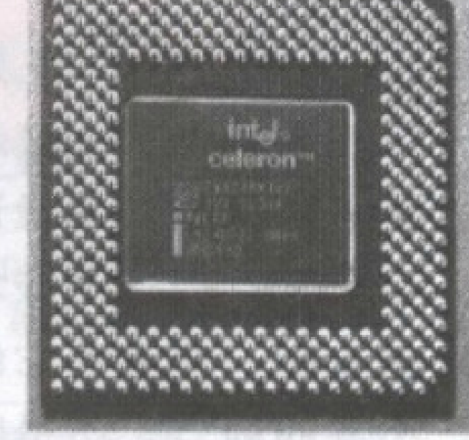


图32、33：左边是Slot1接口的Celeron 300A，右边则是被誉为"超频经典"的Socket370 Celeron 300A。



图34：昙花一现的IDT WinChip C6处理器。

IDT公司也被VIA收购了。另外，Rise（瑞思公司，其处理器主要针对移动电脑领域）被SiS（矽统科技）收购，UMC（联华电子）也放弃了自己的CPU业务……现在已没有多少人记得这些公司的产品了。时也？命也？

另辟蹊径的Transmeta（全美达）公司

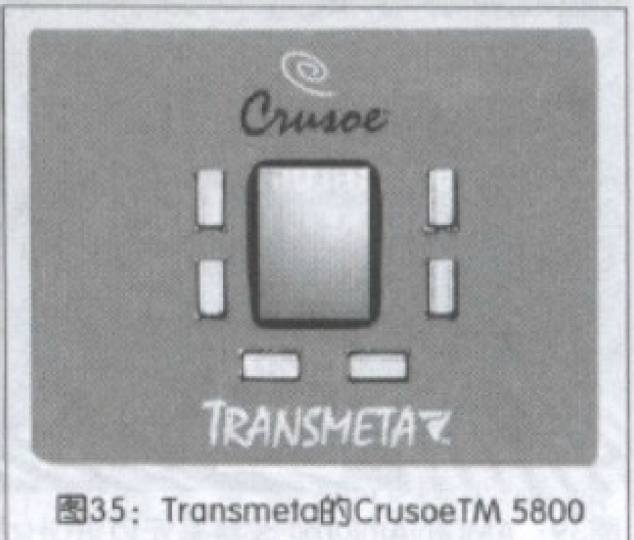


图35：Transmeta的CrusoeTM 5800处理器。

全美达的创始人David Ditzel原是SUN公司Sparc处理器部门的CTO（首席技术官），1995年他辞职成立了Transmeta公司。2000年1月，Transmeta推出Crusoe处理器，为避开Intel在x86架构上设置的知识产权壁垒，Ditzel采取了“代码转换”的软件兼容技术，可通过编译程序把x86指令转换为Crusoe处理器可识别的代码。由于能耗很低，Crusoe处理器首先在笔记本市场崭露头角，索尼、NEC、IBM、东芝等都推出了采用该处理器的笔记本电脑，并有望成为微软最近大力推动的Tablet PC上的CPU。

4.精彩纷呈的“双雄大战”

在Intel的Pentium Ⅲ推出之前，AMD发布了K6-Ⅲ处理器，首次引入三级Cache，其中第三级缓存（TriLevel Cache）集成在主板上。有意思的是，为表示该系列的CPU性能和Intel即将推出的P Ⅲ相当，AMD有意把名字由本来的K6-3改为K6-Ⅲ。

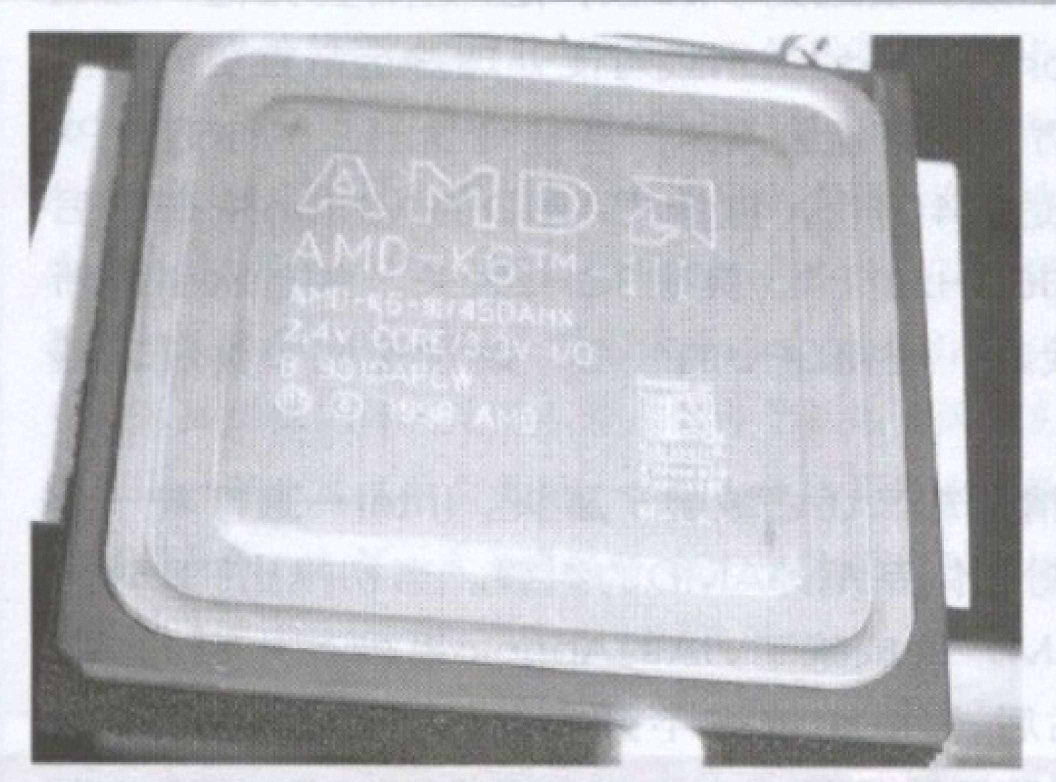


图36：首次采用3级Cache的AMD K6-Ⅲ处理器。

1999年2月，Intel正式发布了Pentium Ⅲ，新增加了70条能增强视频、音频和3D图形效果的SSE（Streaming SIMD Extensions）指令。同年6月，AMD的扛鼎之作——Athlon处理器面世，它采用了由COMPAQ公司授权的Alpha EV6总线，前端总线（Front Side Bus，FSB）高达200MHz，浮点性能甚至超过了当时的P Ⅲ。在主打产品上，AMD长期以来只能站在Intel的阴影下，以低廉的价格弥补性能上的差距，此时终于可以扬眉吐气了。随后，AMD还仿效Intel的市场细分策略，推出面向低端市场的Duron处理器。

在AMD咄咄逼人的攻势下，Intel使出浑身解数捍卫自己的霸主地位。1999年10月，Intel推出采用“铜矿”（Coppermine）核心的新一代P Ⅲ处理器，把外频从100MHz提高到133MHz，L2 Cache由半速512kB改为全速256kB。第二年3月，Intel又推出相同核心的Celeron（全速128kB二级高速缓存），对付AMD性能不俗的Duron处理器。AMD也不甘示弱，在不断提高Duron频率的同时，把Athlon的前端总线提高到266MHz还以颜色。

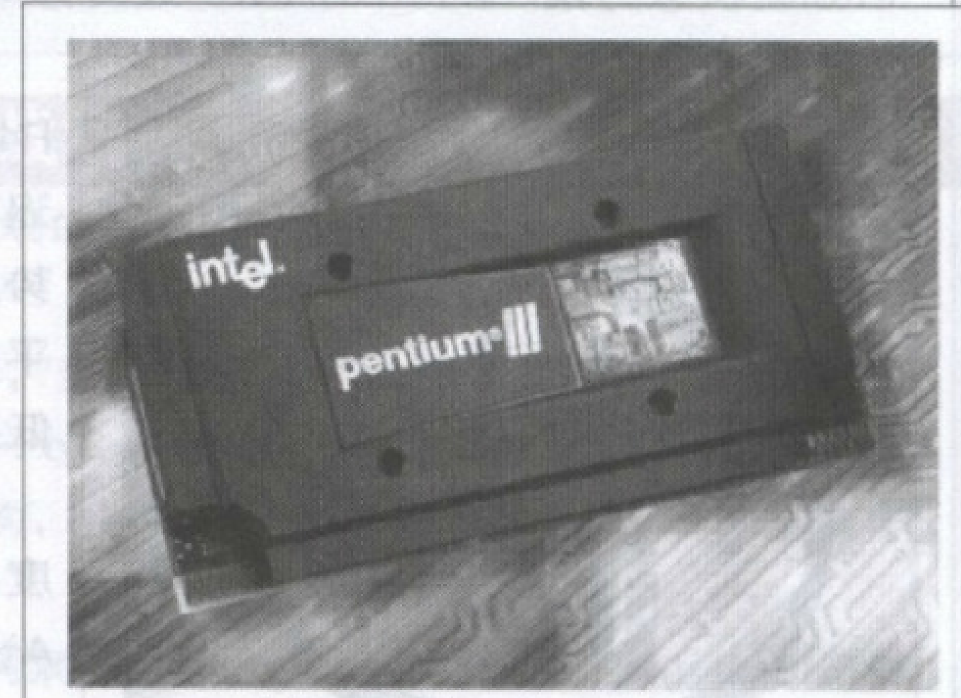


图37：最早的Pentium Ⅲ处理器。

2000年3月6日是CPU发展史上一个重要的里程碑。这一天AMD发布了1GHz的Athlon处理器，率先迈进GHz时代。在Intel一向很自豪的CPU时钟频率上，AMD居然走到了Intel前面，这对后者的市场形象可是一个极大的伤害。2天后，Intel匆匆发布了1GHz的Pentium Ⅲ，赶上了AMD的步伐。接着，Intel把P Ⅲ的时钟频率提高到1.133GHz，希望重新占据领先位置，可却被搞得灰头灰脸：第三方的测试接连发现这款处理器运行时很不稳定，会出现异常情况，使得人们怀疑Intel是否是通过强行超频，才达到这个频率的。这件事闹得沸沸扬扬，最后Intel只好回收已售出的产品了事，这款“铜矿”核心的1.133GHz P Ⅲ也被人戏称为“矿渣”。



图38：性能不凡的AMD Athlon处理器。

经过一番激烈的争夺，到了2000年底，



图39：AMD的Athlon处理器率先迈进GHz时代，这是当时的宣传画。

AMD的市场份额上升到20.8%，而Intel则下降为77.5%。

5."GHz"以后的争夺——AMD盛极而衰

不过，Intel的实力终究还是非常雄厚的。2000年11月，Intel发布了新一代的Pentium 4处理器，它终于放弃了从Pentium Pro延续到Pentium Ⅲ的P6架构，改用新的NetBurst器架构，前端总线（FSB）高达400MHz（随后又提高到533MHz）。P4增加了对144条SSE2指令的支持，配合软件可提升在网络、3D图形处理、多媒体等许多方面的性能。

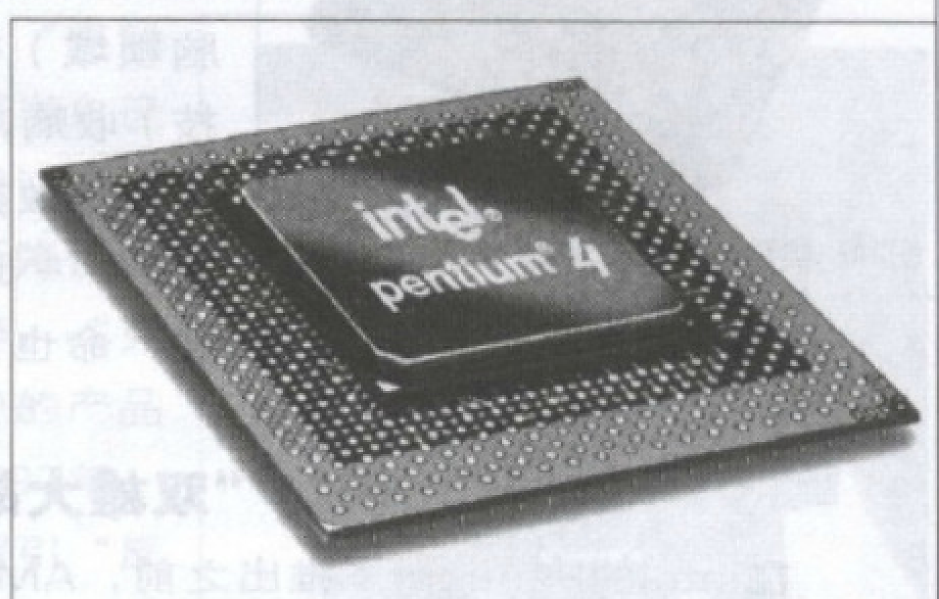


图41：采用新的NetBurst架构的P4处理器，采用Socket 423接口，现在的P4接口已改为Socket 478。

图40：Intel被迫回收的1.133GHz P Ⅲ 处理器。

P4的指令流水线长度达到了20级，是P6架构的2倍，也超过了AMD的Athlon。更长的流水线可使处理器运行在更高的主频下，但不利的方面是可能会带来一些指令执行上的延迟。P4的起跳频率就高达1.4GHz，直接把AMD的Athlon甩在了后面。2001年8月，Intel更发布了2GHz的P4，2002年11月又推出3.06GHz的P4，突破3GHz大关，并首次引入新的Hyper-Threading技术。Intel和AMD在CPU速度的跑道上你追我赶，使得CPU的"芯"跳加速的节奏越来越快。

P4在时钟速度上的大幅领先令Intel松了一口气，不过市场上的情况却又让它皱起了眉头。Intel一直打着一个小算盘：企图利用Pentium处理器+Rambus内存（即RDRAM）的封闭体系甩掉AMD的纠缠。当初推出P Ⅲ 时，Intel就执意力推P Ⅲ +RDRAM，最终修成正果的却是PC133 SDRAM，并成就了VIA的Appolo系列芯片组。



图42：引入Hyper-Threading技术后，P4的Logo中也相应增加了"HT"的字样。

现在，P4成为主打产品后，Intel依旧不死心，又力推价格昂贵的P4+RDRAM平台，结果市场最终选择的内存标准却是DDR，P4也因此迟迟难以成为市场主流。好在Intel每次都不会一条道走到死，总能在认清形势后及时地顺应大势，当Intel放弃Rambus、回归DDR内存后，P4+DDR平台很快就成为了市场主流，可见强大如Intel者，也不得不向市场的选择低头。

随着P4的市场接受程度越来越高，AMD的Athlon处理器越来越吃力了。因为P4在时钟频率方面遥遥领先，对习惯于根据主频标度CPU性能的普通消费者来说，其吸引力自然非Athlon所能比拟。为扭转这种不利局面，AMD于2001年10月推出了第4代Athlon处理器——Athlon XP。相对于前3代Athlon，Athlon XP增加了内核温度探测和过热保护功能，内置3DNow!Professional指令集，但它最重要的改变则是采用了PR（Performance Rating）值来标识处理器，而不是过去一直用的实际工作频率。

卷土重来的PR标示法

当Athlon XP改用性能标示体系以后，很多消费者以为这是AMD别出心裁想出来的新东西，其实不然。细心的读者会发现，我们上面提到的Cyrix 6x86 PR166+采用的就是PR标示法，其实际频率为133MHz，Cyrix借此表示它的实际性能相当于166MHz的Intel Pentium。AMD在推出K5后也一度采用了这种标示法，譬如K5 PR-166的实际频率是117MHz，而到了K6以后AMD又改回时钟频率标示法。如今AMD把PR标示法改头换面，称之为"Model Number"，处理器型号中的具体数字，则根据14项反映3大类34种应用的测试结果得来，这三大类分别是视觉运算（Visual Computing）、游戏（Gaming）和办公室应用程序性能（Office Productivity）。

为配合这种被称为"Model Number"的性能标示体系，AMD在市场上频频宣传"P=F×IPC"（Performance=Clock Frequency×Instructions Per Clock Cycle，即性能=时钟频率×每个时钟周期执行的指令数）的理念，大声疾呼："时钟频率并不代表一切，性能才是最重要



图43：Athlon XP 1500+，实际工作频率为1.33GHz。

的，目前是应该让用户转变观念的时候了。”不过从市场反应看，要让这种PR标称方法在普通消费者心中取代时钟频率，并不是一件容易的事。

AMD“性能比时钟频率更重要”的理念，短时间内对Athlon XP的市场表现帮助不大，而且Athlon XP的时钟频率在2002年也提升得相当缓慢；另一方面，Intel P4的呼声却越来越高，新P4核心赛扬处理器的出现更进一步蚕食了低端市场。

目前的Athlon XP虽然还可通过提高外频、采用新的制造工艺或优化核心等途径挖掘潜力，但要从根本上扭转局面，就必须能像1999年推出的Athlon那样，在各方面都压倒对手。不过AMD已做好了准备，要把自己的主打产品直接从32位架构提升到64位架构，只是动作上太慢了。AMD的市场份额在2002年下降了1/3，并出现了巨大的财务亏损，形势岌岌可危。

韬光养晦的VIA（威盛）

与斗得不可开交的Intel和AMD相比，进入CPU市场已4年多的VIA则要低调得多。VIA于1999年先后收购了国家半导体的Cyrix和IDT的Centaur处理器部门，并连续推出两代VIA Cyrix Ⅲ处理器，但由于与P4和Athlon的相比性能实在太弱，在市场上没有什么影响力。2001年3月，VIA发布了采用新核心的VIA C3处理器，起跳频率为733MHz，目前最高已达到1GHz。C3处理器虽然性能仍然差强人意，但由于耗电量低、发热量小，因此主要面向教育、工控、税务等行业市场及移动设备，去年一度火爆的移动PC中就有采用C3处理器的产品。


图44：早期的Cyrix Ⅲ处理器。

图45：冲上1GHz的VIA C3处理器。

四、64位CPU，开辟新的战场

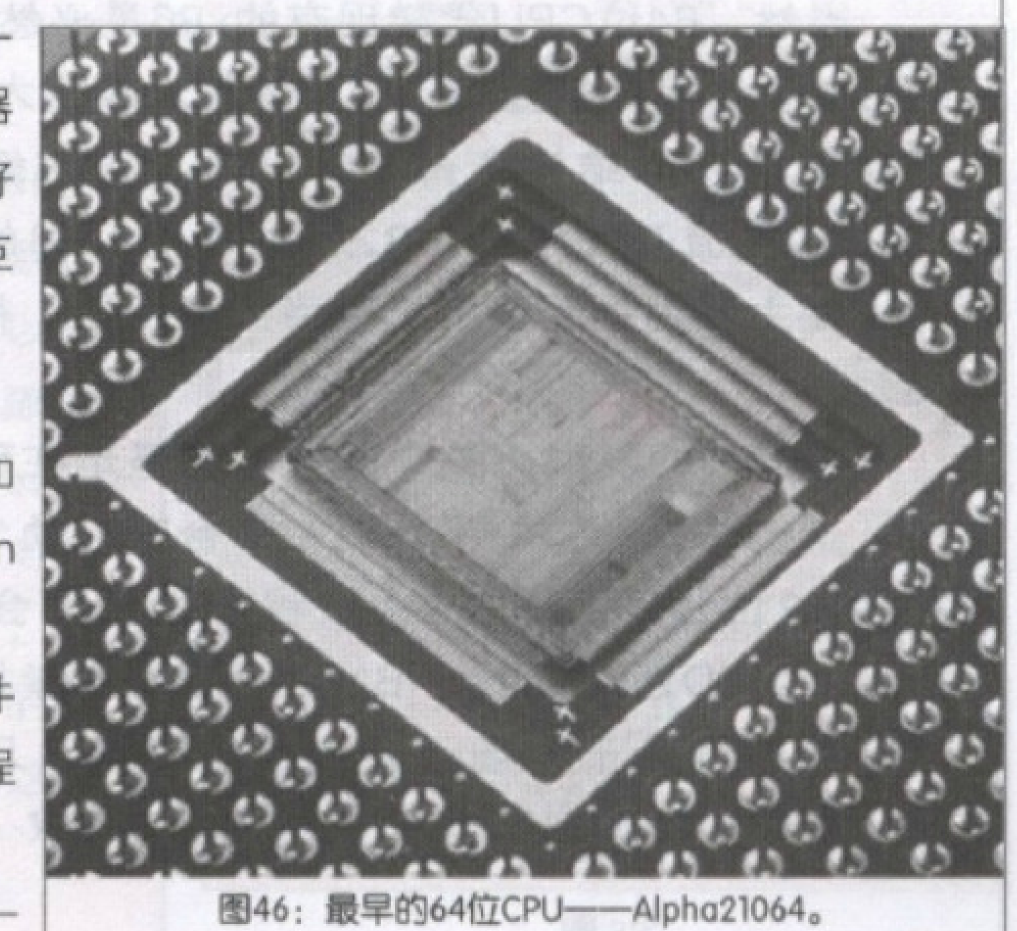
当Intel和AMD在桌面领域的“双雄大战”愈演愈烈之时，另一个战场的号角已吹响，这就是对今后64位CPU市场主导权的争夺。

最早的64位CPU是DEC公司于1992年2月发布的Alpha处理器21064，当时被誉为“地球上最快的处理器”，被用于服务器市场。1995年IBM和Sun也分别推出自己的64位CPU——PowerPC 620和Ultra Sparc。虽然Alpha处理器一直在性能上领先，但DEC公司却在1998年1月被COMPAQ收购，由此可见服务器/工作站市场的水有多么深。

其实早在1993年，Intel就着手准备开发64位CPU架构，准备打入利润丰厚的服务器/工作站市场。Intel虽然是桌面CPU市场的领导者，却对64位CPU毫无经验，由于有DEC的前车之鉴，Intel不得不保持谨慎小心的态度，希望能找到这个市场上的老手作为同盟军。

1994年6月，Intel宣布和HP公司联合开放IA-64架构（Intel Architecture-64，即Intel 64位架构）。HP公司的PA-RISC处理器在服务器市场占有相当大的份额，能有这样经验丰富的合作伙伴，对Intel来说好处自然不言而喻；而对HP公司能说，和Intel这样专注于CPU的芯片巨人合作后，然后在未来把自己的服务器产品全部转移到IA-64架构上，赚软件和系统的钱，也是很划算的。

Intel和HP公司开发的IA-64架构在设计理念上与通常的CISC和RISC完全不同，它采用EPIC（Explicity Parallel Instruction Computing，显式指令并行计算）指令，不再兼容原有的x86指令集。为运行现存的32位程序，IA-64嵌入了一个32位的处理模块，采用软件模拟的方式直接执行IA-32的二进制代码，这样做显然是以牺牲32位程序的性能换来64位程序的优化。


图46：最早的64位CPU——Alpha21064。

经过长达6年的开发和数次推迟，Intel的首款IA-64架构CPU——

Itanium（安腾）于2000年11月正式发布；2002年4月，Intel又发布了第二代IA-64架构的CPU——Itanium 2。更令Intel兴奋的是，2002年6月，COMPAQ把Alpha处理器的技术卖给了Intel，不到2个月之后就和HP合并，原来基于Alpha处理器的产品将会全部转向IA-64平台。这样，Intel不仅得到了梦寐以求的Alpha处理器技术，而且少了一个强劲对手，多了一个强大的盟友，真是三喜临门，好不得意。

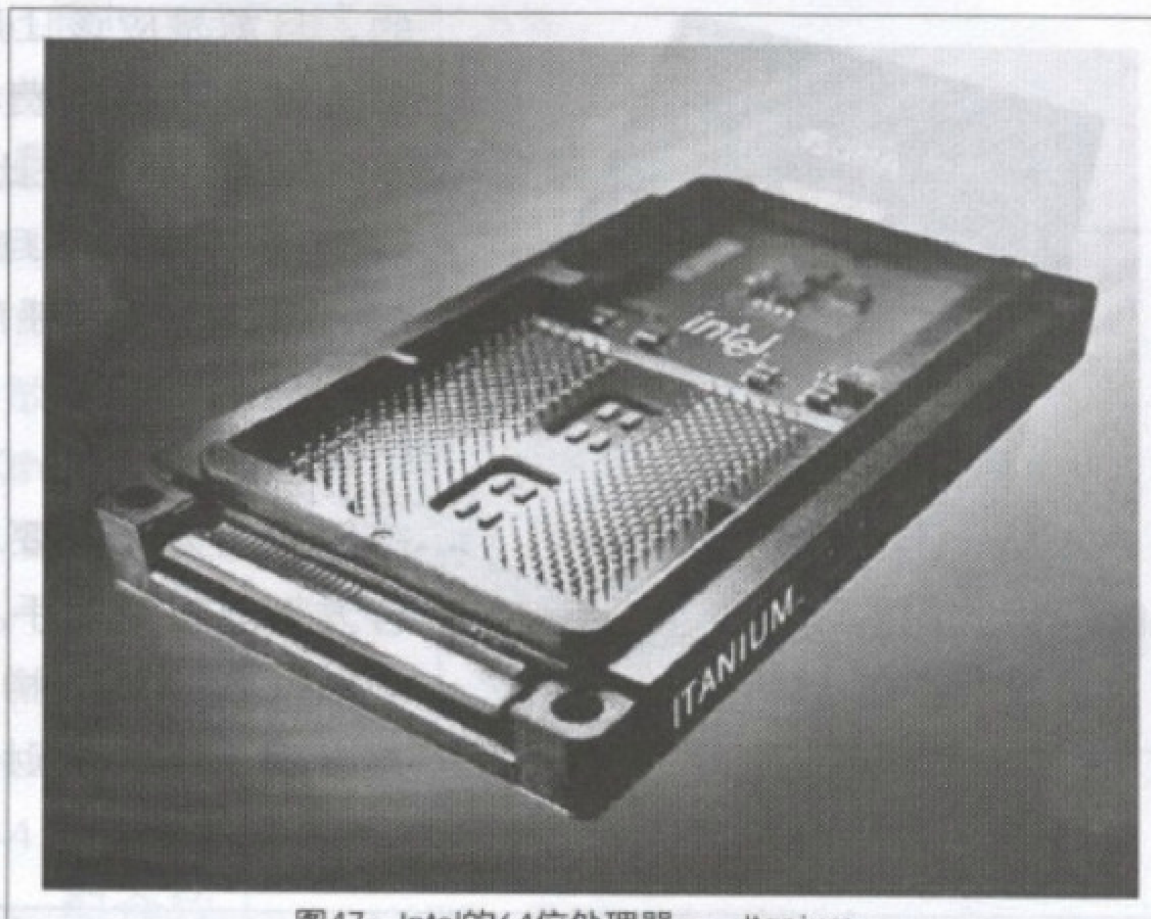


图47：Intel的64位处理器——Itanium。

AMD当然也没有闲着，与Intel开发的IA-64架构不同，AMD的64位CPU采用的是x86-64架构，把x86指令集扩展到64位，走兼容过去的道路。2002年4月，AMD推出首款x86-64架构的CPU——Opteron，瞄准服务器和工作站市场。除Opteron外，AMD还准备推出面向桌面市场的64位CPU——Athlon 64，以接替现在担当主力的32位Athlon，而不是像Intel的IA-64处理器那样只局限于服务器/工作站市场。AMD的意图很明显：Athlon XP的潜力几乎已到尽头，所以要用性能更高的64位Athlon来与Intel的P4争夺桌面市场。

在加入了Intel和AMD两个新成员之后，64位CPU的俱乐部形势发生了一些变化，老资格的SUN Ultra Sparc Ⅲ和IBM Power4处理器仍在坚持，而原来COMPAQ的Alpha处理器和HP的PA-RISC都已退出或将要退出，SGI MIPS系列力量单薄，不值一提，市场面临重新洗牌的局面。经过10年左右的时间，Intel和昔日的对手SUN及IBM又要在新的战场决一雌雄了，真是“冤家路窄”，不同的是这次还捎带上了AMD。

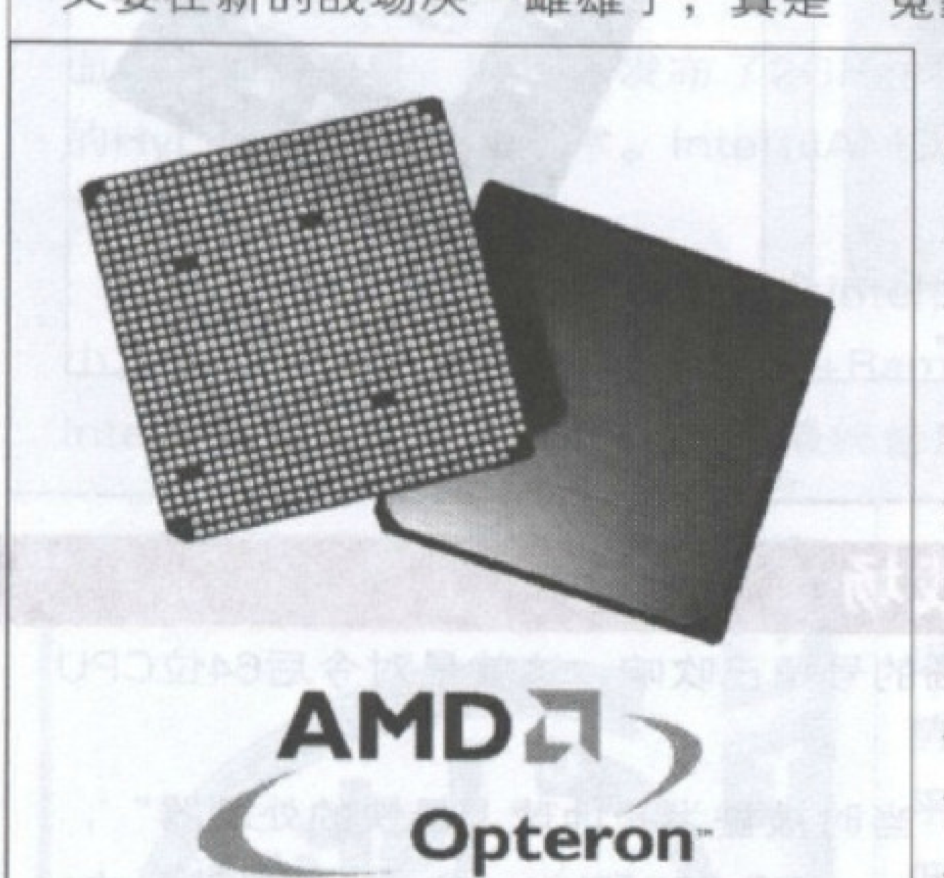


图48：AMD Opteron处理器，主打服务器/工作站市场。

由于32位Athlon在和P4的对决中越来越吃力，加上AMD现在的财政状况很糟糕，必须以新产品来冲击市场。因此，AMD将会充当由32位过渡到64位CPU的急先锋。随之而来的问题是：在AMD的催生下，64位处理器究竟会多快成为桌面CPU的主流？

回顾当年386带领PC迈入32位CPU的过程，可以看出有两点至关重要：一是有整机厂商快速跟进、推出相关产品，二是能激发用户的需求。对于第一点，AMD对整机厂商的影响力和号召力非常有限，能否在短期内引起这些厂商的兴趣，要打一个大大的问号。对于第二点，由于目前缺乏足以挖掘高端CPU性能的“杀手级”软件，无论是AMD还是Intel，都只能寄希望于微软将要发布的64位Windows版本能唤起用户升级的渴望。当前的外部环境也很不利，全球经济下滑，无论企业还是个人，普遍不愿继续在电脑升级上投资，要先说服他们从荷包里掏出大把的钞票，并不是一件容易的事。何况，Intel是在Pentium 4之后就此打住、转向IA-64架构，还是会继续推出“Pentium 5”，尚有许多不确定因素。笔者估计，单凭AMD一家的努力，至少在未来两年内64位CPU难成主流。

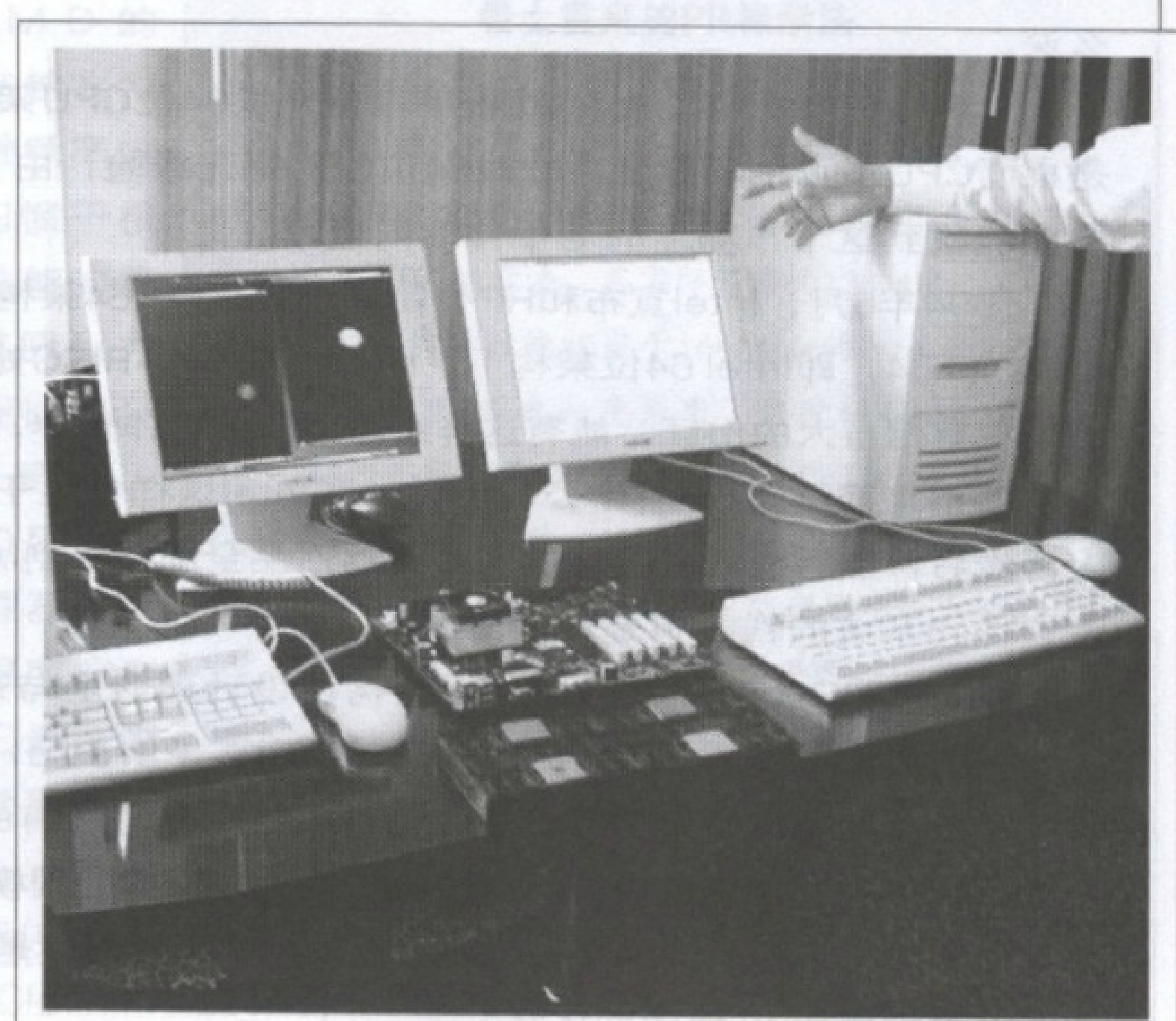


图49：配备Athlon 64的系统正在运行Linux（左）和Windows（右）。

当然，64位CPU代替现有的x86是必然趋势。x86架构经过这么多年的挖掘，在功能越来越强大的同时，x86处理器的内部结构变得非常复杂，很难继续作为未来CPU的主流开发平台。32位处理器4GB的最大寻址能力，在主流内存容量年年翻番的情况下，很快就会成为瓶颈。

在CPU的发展历史中，技术总是走在现实需求的前面，这也是推动CPU不断迈上新台阶的动力；在CPU架构由32位过渡到64位的过程中同样不会例外。无论Intel、AMD还是SUN、IBM，都已在摩拳擦掌，准备在这个新战场大干一场。谁会笑到最后，几年后自有分晓。我们只希望到那时，不要仅剩下一家……



■广州 GZ

Google tools 篇

接到美丽人生送来的稿费，作者GZ数了又数之后，突然一把拉住要走的美丽，用非常诚恳的眼神说，虽然一大堆"狗狗"（Google Services）能带来搜索的无穷便利甚至是乐趣，但要一个一个记住它们的名字（就是网址啦），而且加上需要不断登录，再加上种种其他困难，"狗狗"们的使用就未免有些麻烦。Google团队怎会对这种情况置之不理？于是Google Tools也随之而生。在它们的协助之下，"狗狗"的能力再上层楼，随处不在为你自由搜。所以Google Tools对于Google Services绝不可少，就像咖啡少不了咖啡伴侣，枕头少不了枕套……

● Google Toolbar

这个工具的下载地址为http://toolbar.google.com/（图29），直译

图29

为"Google的工具栏"，目前最高版本为1.1.62/1.1.63，这个工具的功能就是嵌入IE工具条的独立工具栏，这样你不必要登录到Google的网页也可以使用它的搜索了，同时还提供更多关于搜索的方式与相关信息。系统支持需要IE 5或更高版本。

在下载主网页上选择你需要的Google Toolbar的语言版本，然后点

图30

击页面上的"Get the Google Toolbar"按钮进入安装页面（图30）。点击"同意用户条款"按钮进入下个页面并选择"安装完整版工具栏"（图31），安装完毕程序会重新启动IE，工具栏就出来了（图32）。按左边的"Google"商标则会列出一系列常用功能，包括快速登录Google Web Search、工具栏选项、说明及意见表等（图33）。请先查看Google Toolbar各图标工具的含义（图34），然后选择工具栏选项跳入工具栏设置页面对Google Toolbar进行个人的习惯设置即可（图35）。

安装好的Google Toolbar将Google搜索的便利性提升到极致，你无需登录Google的页面就可以随时随地使用Google搜索。但随着"狗狗"家族（Google Services）的不断扩大，Google Toolbar对一些新"狗狗"的支持就不够了，于是Google公司又增加了更多的工具，比如我们下面要介绍到的这个工具。

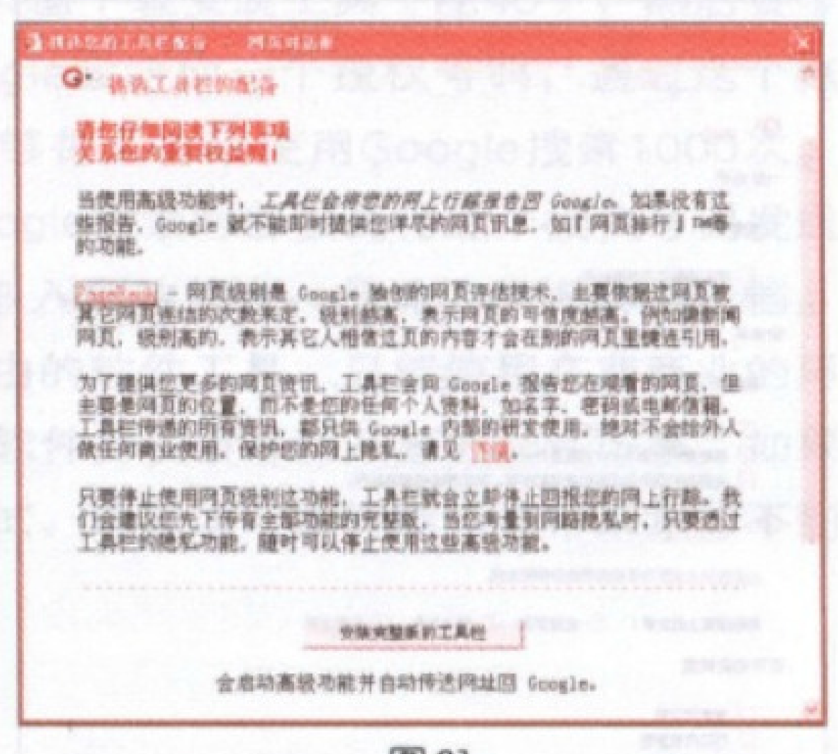


图31



图32

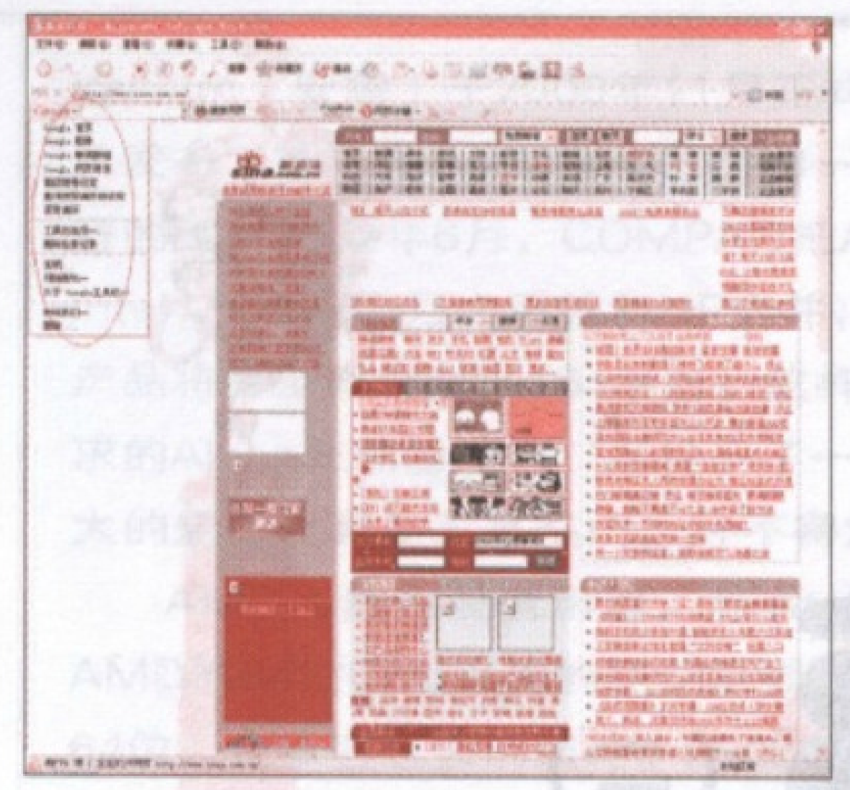

图33



图34

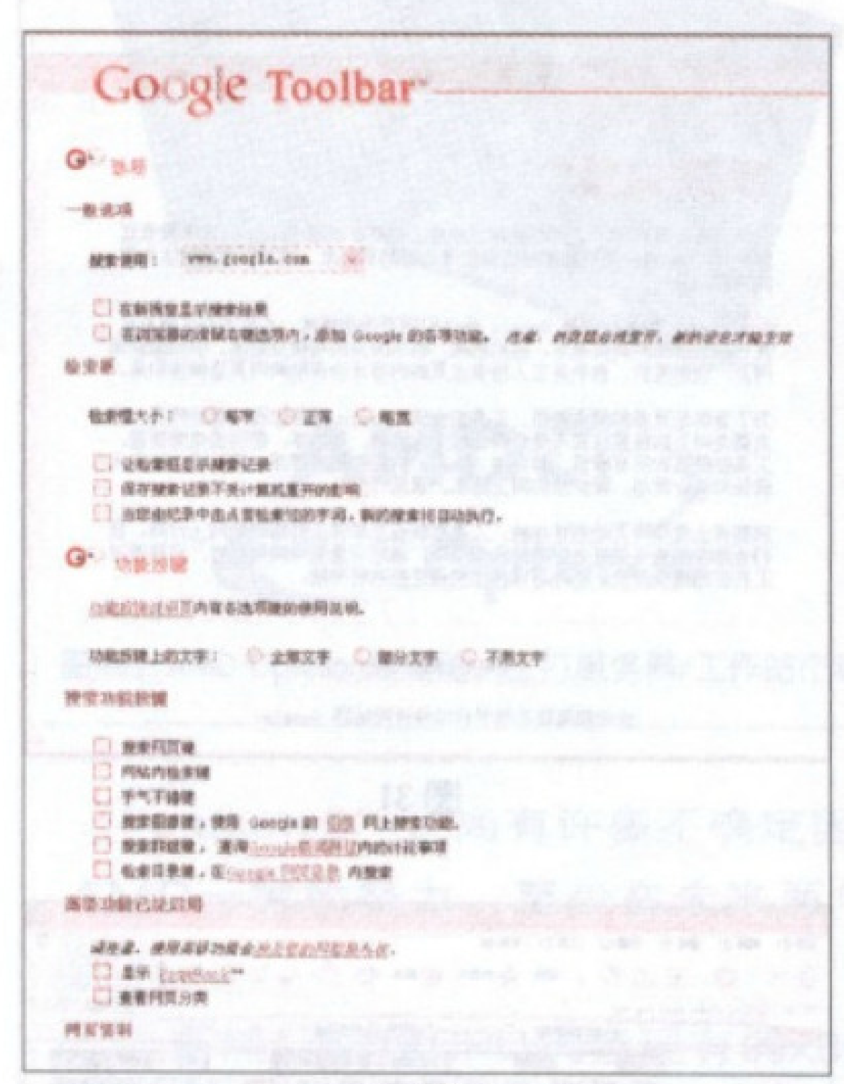
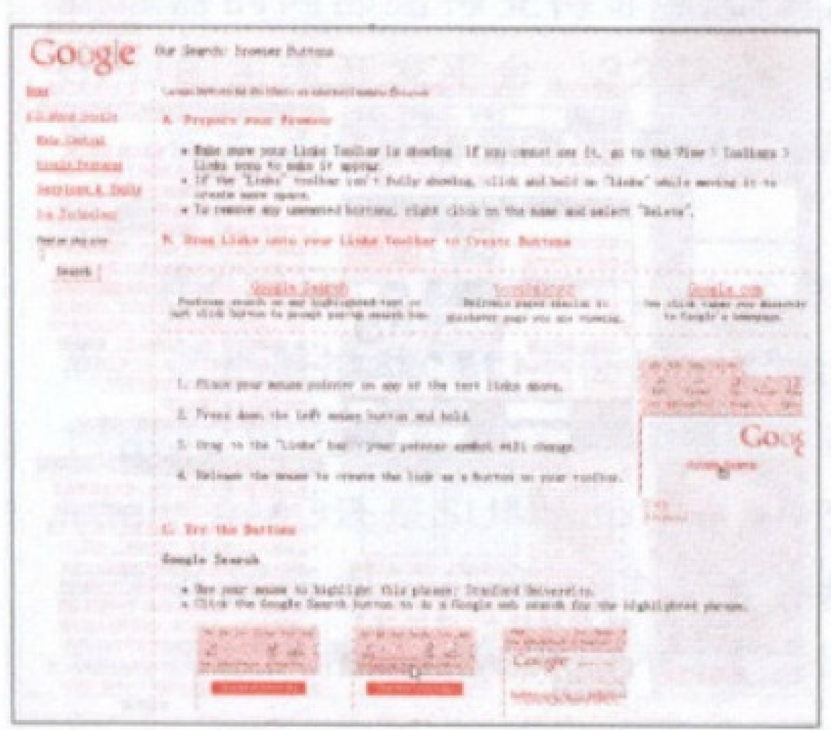


图35


图36

● **Google Browser Buttons**

这个工具的下载安装地址在http://www.google.com/options/winexplorer.html（图36），直译应该是“Google的浏览按钮”。一套共有3个（也许Google还会增加？），分别对应如下功能：“Google Search”按钮的功能就是让你快速搜索当前浏览网页上的关键词；“Google Scout”按钮的功能是让你快速搜索与当前浏览网页相似或相关的网页；“Google.com”按钮的功能比较简单，点击它就直接进入Google Web Search页面。

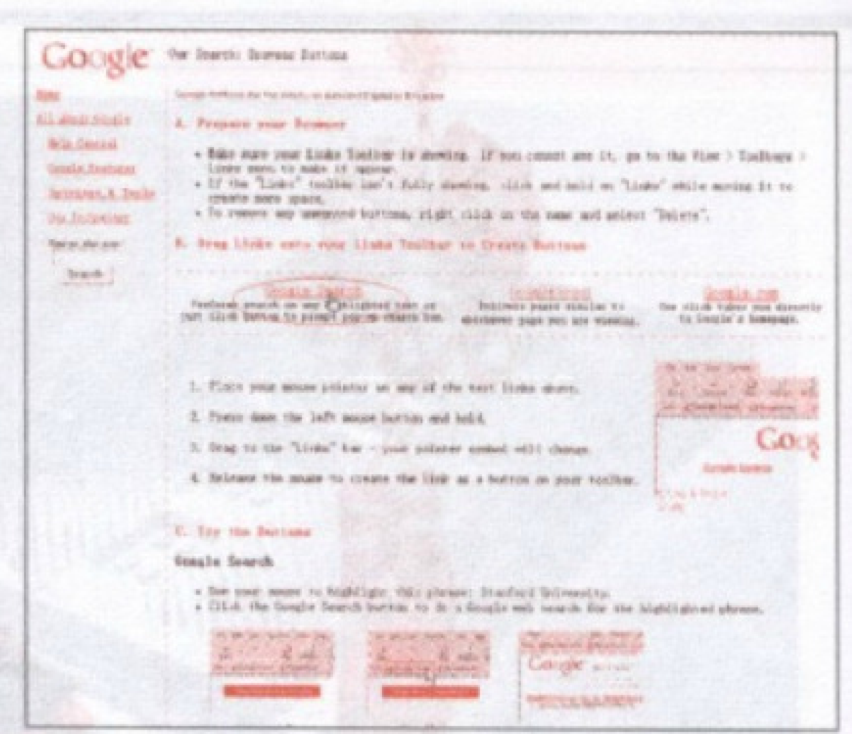
其实明眼人一看就知道，Google Browser Buttons与其说是工具按钮，不如说是快捷链接，所以其安装方式就不用像Google Toolbar那样下载安装了。安装非常简单，首先要将浏览器的链接栏选上使它出现在浏览器的工具栏内，然后将鼠标停留在下载安装页面3个工具链接的上方（图37），用鼠标将Google Browser Buttons拖到工具栏内即可，这样Google Browser Buttons就安装好了（图38）。如果链接栏内链接太多，就适当调整位置使其能像工具按钮一样被方便点击。虽然Google工具看上去没有什么技术含量，但容易扩充和开发，与前面的Google Toolbar配合起来工作就非常方便，Google团队显然下了一着好棋。

● **Google Translate Tool**

地址为http://www.google.com/language_tools（图39），直译就是“语言工具”，其实你可以直接从Google Web Search的主界面上“语言工具”的链接进入。它的功能大家较熟悉，是让你只搜索特定国家或特定语言的网页，或让你将不想要的语言网页从搜索结果中剔除。这样可以大幅度去掉对你来说无用的搜索结果，也可以将你的搜索结果定位在某个地区（国家），减少你的搜索工作量。

● **Google in Your Language**

地址为http://services.google.


图37

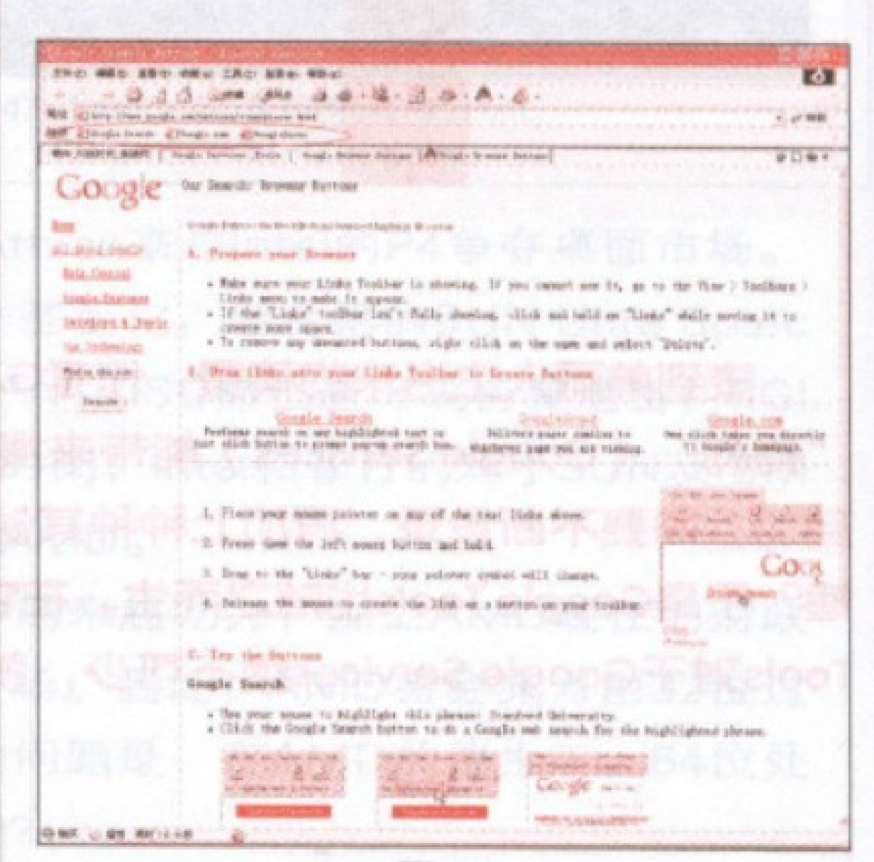
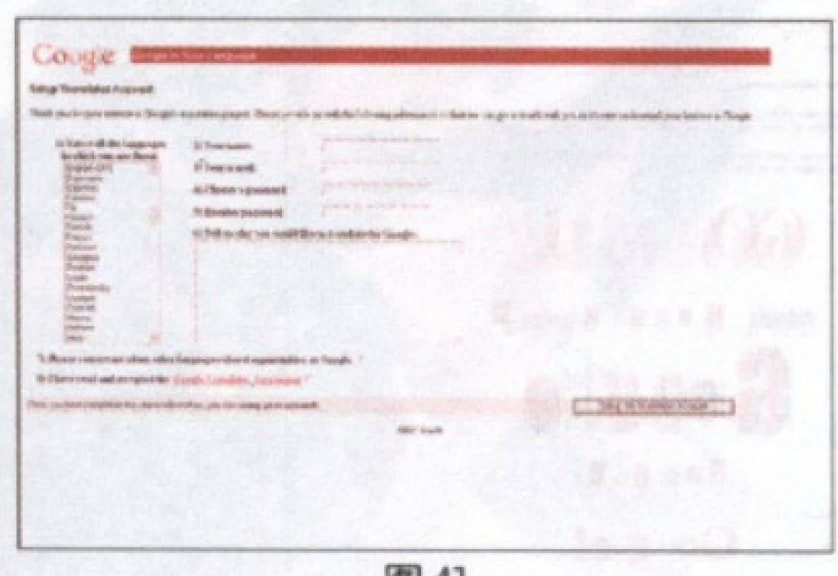

图38


图39

图40


图41

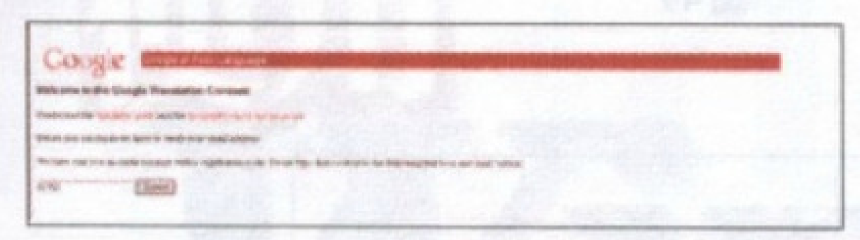
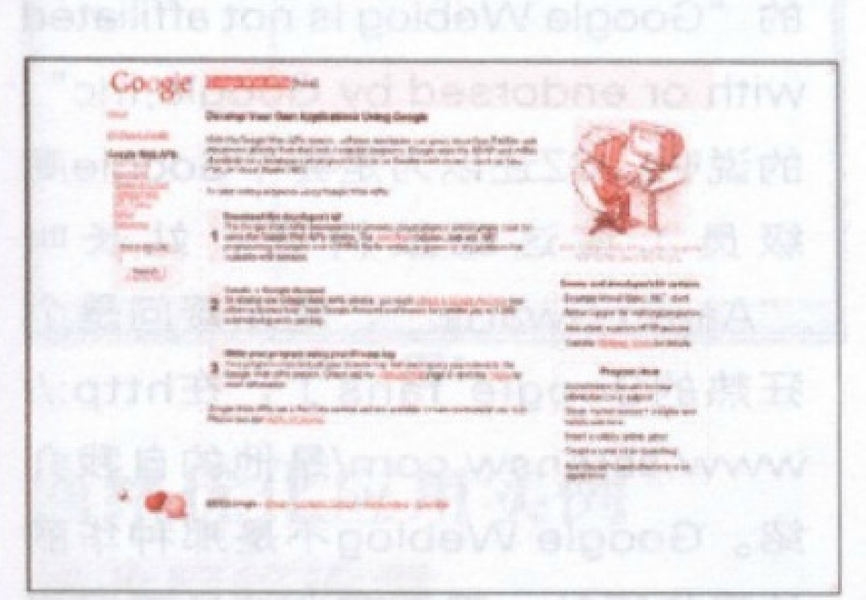
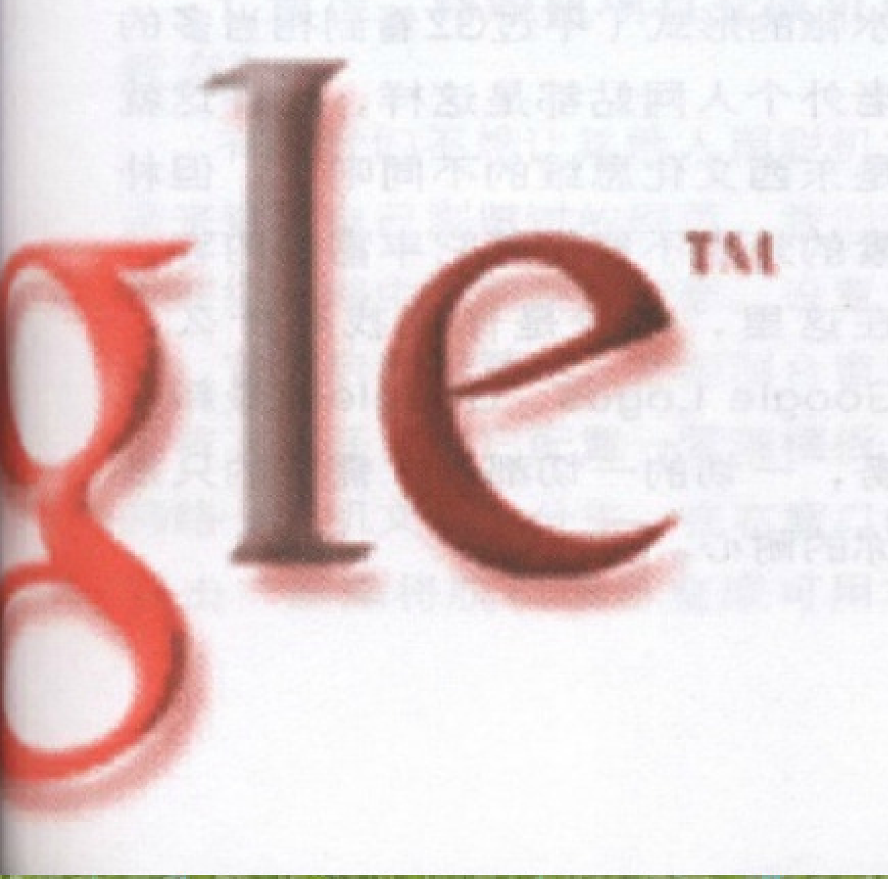

图42


图43


图44


图45



com/tc/Welcome.html（图40），直译就是“使用你的语言的Google”。这个工具其实是鼓励喜欢Google的朋友成为Google搜索志愿翻译者的地方。Google公司写道，如果你喜欢Google搜索，希望它能以你母语的形式出现，那么欢迎你成为Google搜索的志愿翻译者，无论你是能够翻译整个站点还是一个网页甚至是简单的几句话，只要众多志愿者的翻译加起来能够翻译到整个站点，那么Google就会推出这个站点的相应语言版本。

很显然这个工具是Google公司找到的一个省钱省力拓展网站影响的好办法。只要点击工具主页面上的“Sign up to volunteer as a Google translator”链接进入志愿者申请页面（图41），简单填写要翻译的语种、个人的电子邮件等信息，然后将Google回邮中的验证信息填入验证页面（图42）就能申请成为志愿翻译者了（图43）。另外通过工具页面上的“a list of the languages for which we are currently developing support”查看各种语言Google站点的翻译度（图44），简体中文的翻译度第一，这当然是件让人欣慰的事情，但这是Google's Main Search Site的翻译，其他的Google Services站点还都是英文的，所以志愿翻译者还有大量工作要做，有能力和信心也不妨试试。

Google Web APIs

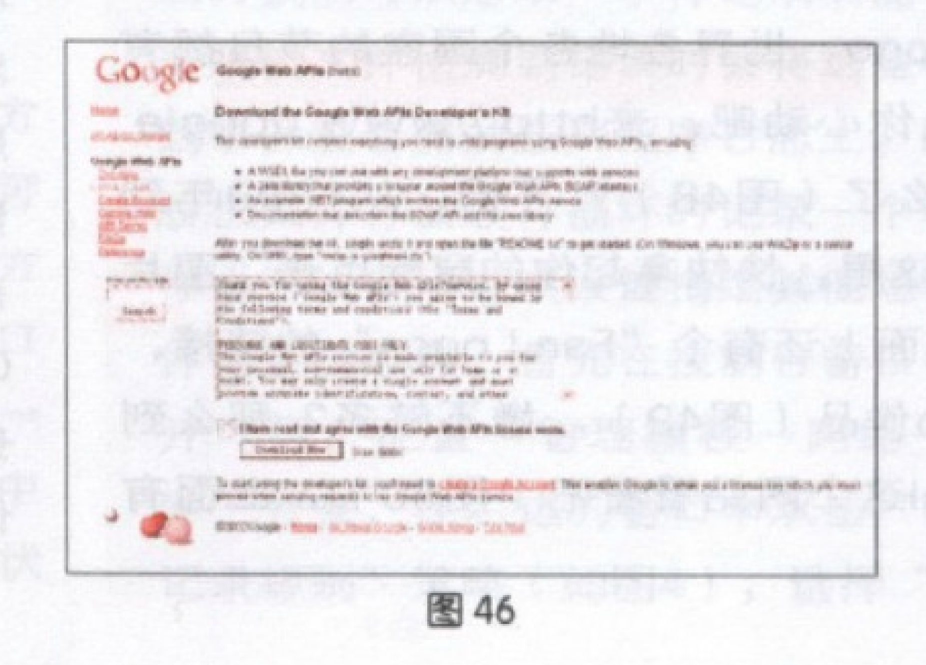
地址为http://www.google.com/apis/（图45），工具直译就是“Google的网络编程应用接口”，这个工具是为软件开发者们提供的。通过这个可以将Google搜索能力内嵌在你开发的软件中，工具遵循SOAP and WSDL标准而适应任何一种开发环境。

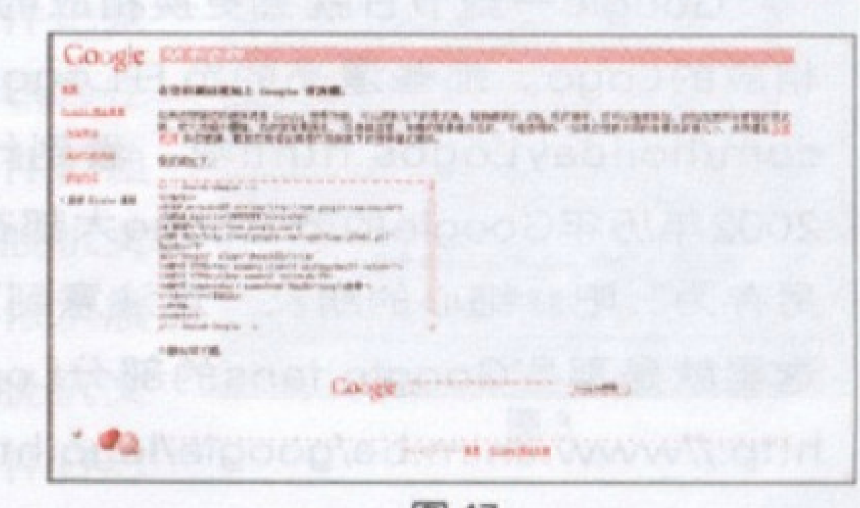
要获得这个工具，首先要到下载页面下载安装工具（图46），然后要申请一个Google帐号，申请成功后Google会给你一个授权号码，通过这个帐号和授权号码，你（开发的软件）能够每天自动使用Google搜索1000次。在你（开发的软件）每次使用自动Google搜索时都要先将这个授权号码发送给Google验证，所以要将它使用API嵌入到软件中，具体请查询帮助文档。

最后Google申明，这是个测试自由的软件工具，只能使用在非商业的用途。虽然如此，这当然也是Google和软件开发者互利互惠的一件好事，如果有在开发网络相关软件的朋友不妨一试，也许这个功能能为你带来意想不到的成功。

Google fans

从事软件开发的Google fans能够在Google Web APIs的帮助下让自己软件使用Google的搜索能力，这显然是一个使软件增值的办法，当然也顺便为Google做了宣传和增加搜索数量统计。拥有个人网站的Google fans可以来这个网址“www.google.com/intl/zh-TW/searchcode.html”，只要将页面上的程序代码（图47）复制到你的网页源代码中，你的网站也就有了Google的搜索能力，你也可以自由替换Google的搜索Logos，不过这里只是让你的网站具有Google的站外搜索能力。如果你的网站数据库已被


图46


图47

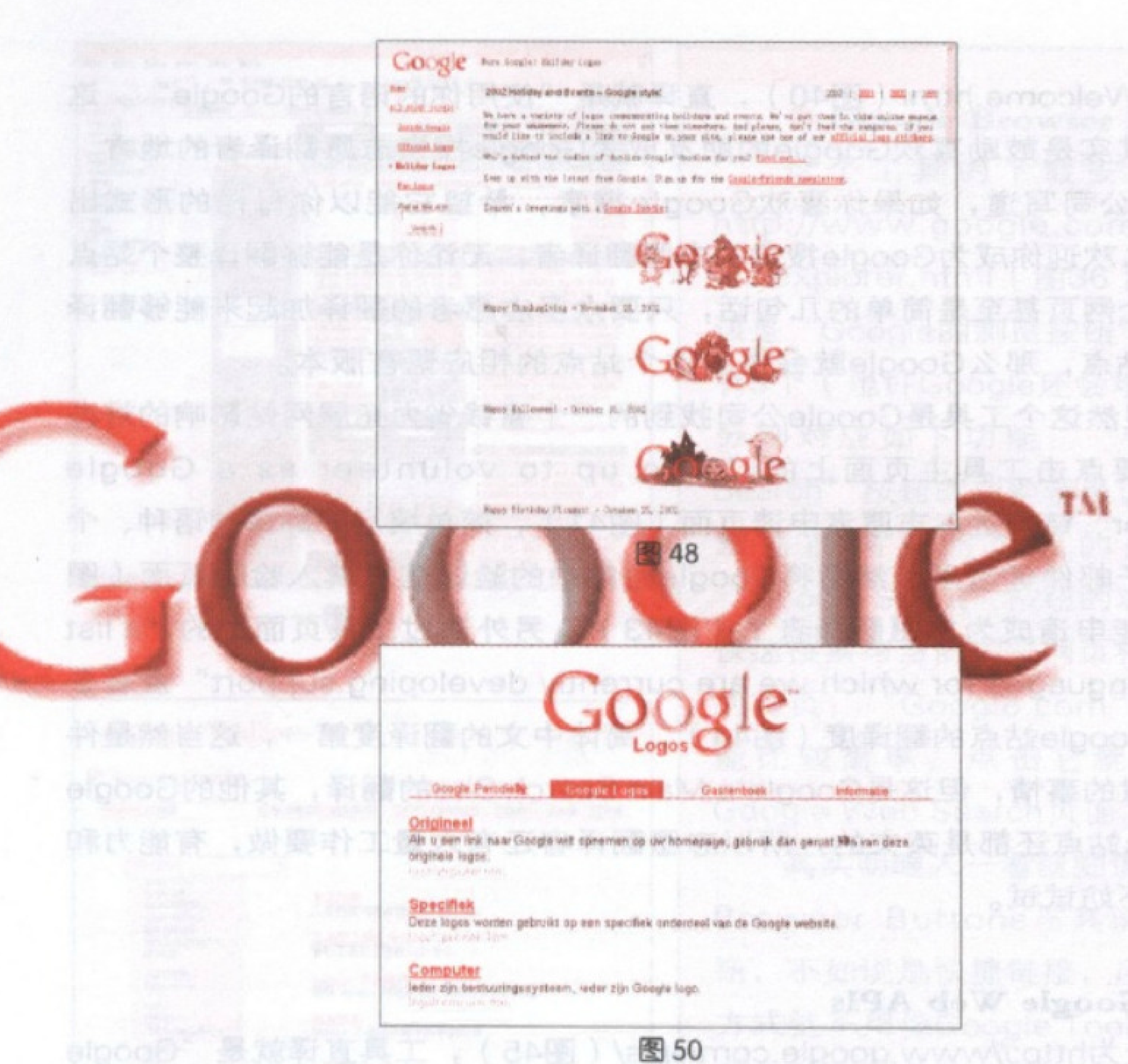


图48

图49

图50

图51

Google收录了，首先恭喜你的努力开始有了回报，其次将下列代码加入到你的网页源代码中就可以用Google搜索你的站内资料了：

```
<!-- Search Google -->
<center>
<form method="GET" name="g" action="http://www.google.com/search";>
<TABLE width="347" ><tr><td width="373">
<p align="center">
<INPUT TYPE=text name=q size="19" style="border-style: solid; border-width: 1"
>
<INPUT TYPE=hidden name="lr" value="zh-CN">
<INPUT type=hidden name=domains ?value="你的网站地址">
<INPUT type=hidden name=sitesearch ?value="你的网站地址">
<INPUT type="submit" name="btnG" value="站内文章搜索" style="width:95px;
height:20px;border:1px solid #C0C0C0; "></td></tr></TABLE>
</form>
</center>
```

● Google fans之收集

一个Fans又怎么可能没有收集的习惯？一个Google fans当然也会收集关于Google的一切资料，包括历年来漂亮的Google搜索Logo、Google发展的动态资料、Google公司的资料等。

Google一到节日就会更换相应的Logo，世界各地各个国家的节日都有相应的Logo。那些漂亮的节日Logo让你心动吧，来http://www.google.com/holidayLogos.html吧，看到什么了（图48）？不错，从1999年到2002年历年Google的节日Logo大都在这里，快快拿起你的鼠标点击“图片另存为”吧。细心的朋友一定注意到页面上还有个“Fan Logos”的链接，这里就是那些Google fans的部分Logo作品（图49）。嫌不够多？那么到http://www.chim.be/google/logo.html这个网站看看吧（图50），上面有非常多的Google Logos分类放在各页面中。其实这个网站还有相当多关于Google的信息，比如说各种Google Services的链接等，有兴趣可以自己深入探索。

网站“Google Weblog”（http://google.blogspace.com/）是Google fans都应该来看看的地方（图51），这里关于Google各种方方面面、大大小小的资料之全让人叹为观止，如果不是看到网页最后的“Google Weblog is not affiliated with or endorsed by Google,Inc”的说明，GZ还以为是哪个Google高级员工在这里放料呢。站长叫“Aaron Swartz”，毫无疑问是个狂热的Google fans了，在http://www.aaronsw.com/是他的自我介绍。Google Weblog不是那种华丽外表的网站，甚至有点按日期记流水帐的形式（不过GZ看到相当多的老外个人网站都是这样，也许这就是东西文化思维的不同吧），但朴素的外表不能掩盖它丰富的内容。在这里，无论是你要找寻什么，Google Logos、Google的最新服务，一切的一切都有，需要的只是你的耐心。

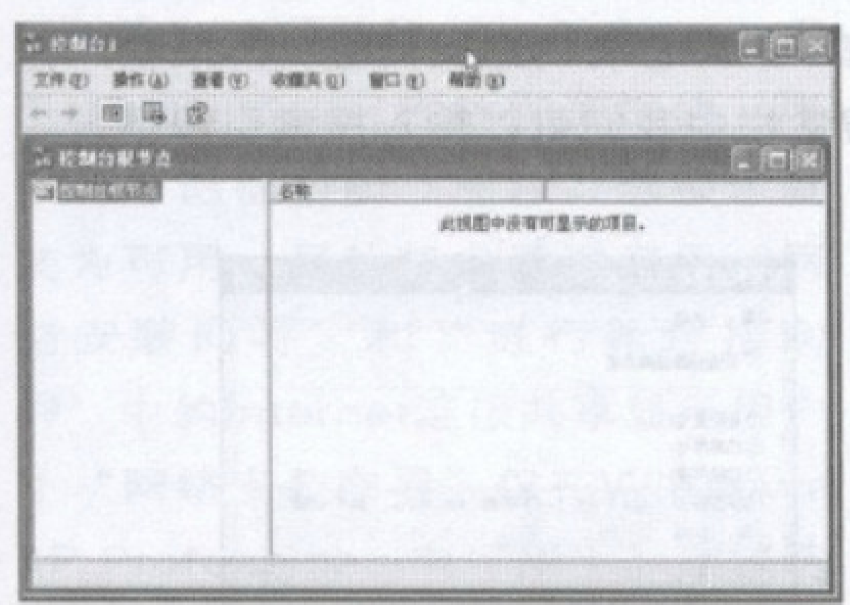
高手过招

使用Windows XP组策略修改网络设置

■天津 武金刚

早就想优化一下网络设置，加快上网速度，让IE使用起来得心应手。有时通过一些软件和直接修改注册表的键值来达到要修改的目的，可这些软件功能太单一，注册表的键值非常复杂又不容易记住，其实我们可以利用Windows的组策略来对网络的各项设置进行优化，操作起来也非常轻松。**"组策略"的基本知识及启动可以查看本期"实用软件"栏目《高手过招——使用Windows XP组策略修改系统配置》一文。**

下面我们就以Windows XP Professional本地组策略的应用为例看看其具体操作（图1）。

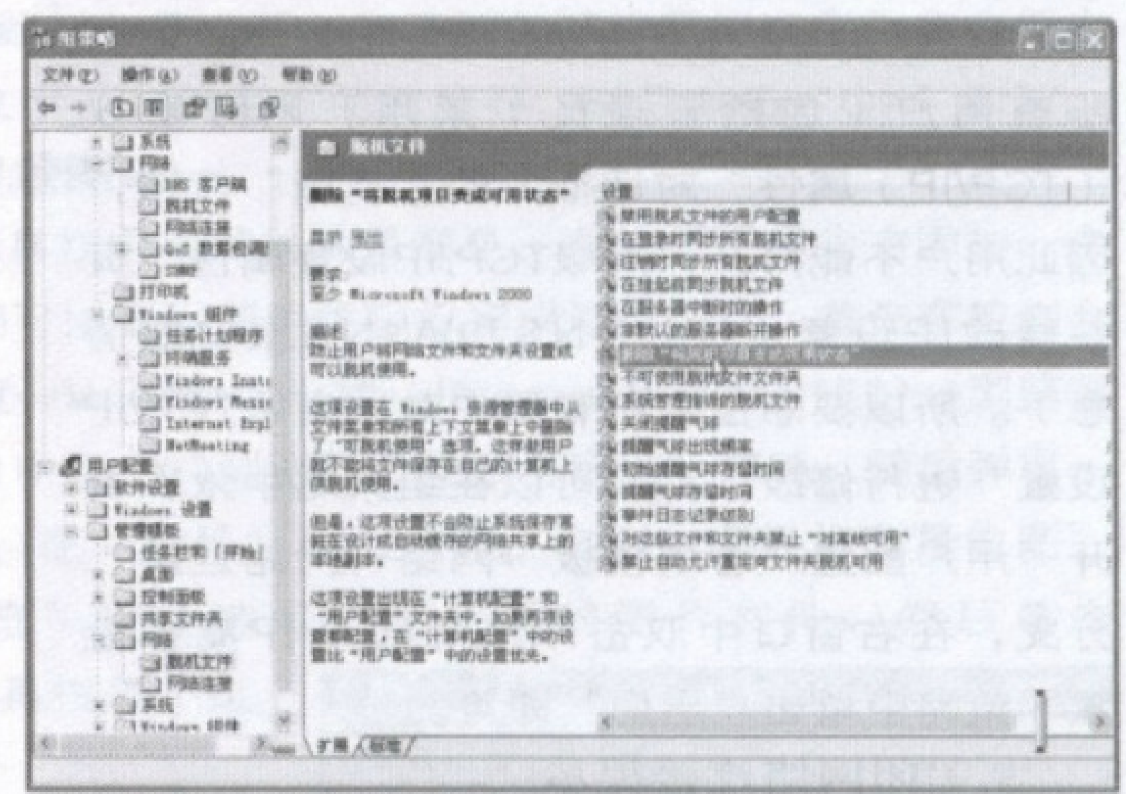

图1

网络优化应用实例

修改网络设置

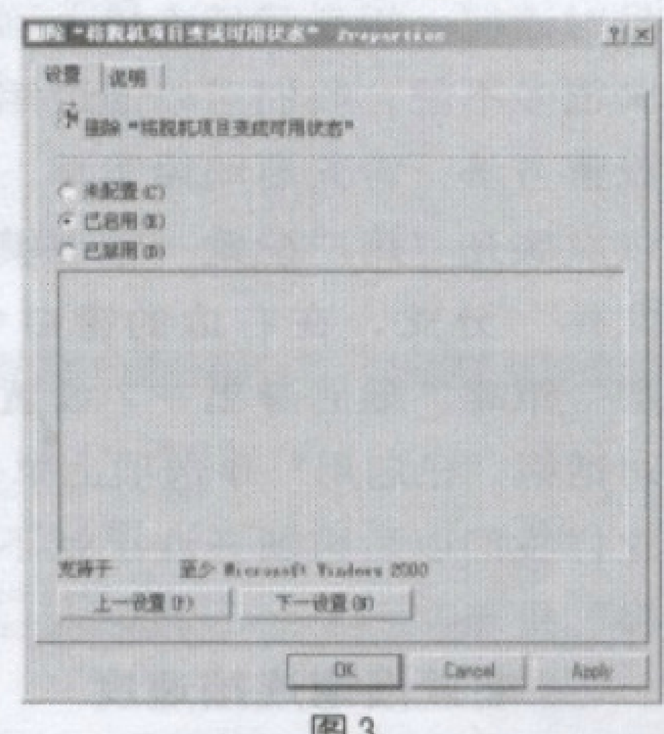
1.禁止"将脱机项目变成可用状态"

有时我们不想让其他人用脱机方法来查看自己浏览过的网页，我们可以在组策略中关闭脱机状态。设置方法：首先启动组策略，在控制台窗口中依次展开"用户配置→管理模板→网络→脱机文件"分支，在右窗口中双击"删除将脱机项目变成可用状态"策略（如图2），随后弹出一个设置对话框（如图3），这时单击对话框"已启用"单选项即可。通过此项设置我们可以在Windows资源管理器的文件菜单和所有上下文菜单中删除"可脱机使用"选项，使一些用户不能将文件保存在自己计算机上供脱机使用。


图2

2.启用"事件日志记录级别"

有时我们对网络中的某一网页进行脱机保存，可是有的文件在脱机后却出现错误，这时我们可以启动"事件记录功能"，以后当脱机文件检测到错误时会将这些事件记录到事件查看器的应用程序日志上。默认为在脱机文件存储缓存损坏时记录一个事件，但你也可以使用这项设置指定其他想让脱机文件记录的事件。首先在控制台窗口中依次展开"用户配置→管理模板→网络→脱机文件"分支，在右边的窗口中双击"事件日志记录级别"策略（如图4），选择"已启用"选项，从"键入"框中选择让系


图3

统记录事件的号码，等级为积累性的，即每个等级包含以前所有等级中的事件。其中“0”表示缓存数据已损坏，“1”表示记录服务器脱机，“2”表示等级1+记录网络停止+网络启动，“3”表示等级2+记录服务器可以重新连接。在此我们可以根据需要进行选择。

3.禁止使用“建立新的拨号连接”

如果你不想让别人在你的计算机中拨号上网，我们可以在拨号网络中屏蔽掉“建立新连接”选项。首先在组策略中依次展开“用户配置→管理模板→网络→网络连接”分支，在右边的窗口中双击“禁止访问新建连接向导”，弹出一个设置对话框，这时单击对话框“已启用”单选项即可。通过此项设置，在“网络连接”文件夹和“开始菜单”中就不会出现“建立新连接”，其他用户（包括管理员）都无法启动“新建连接向导”。

4.禁用TCP/IP高级设置：

此项设置是确定用户是否可以配置高级TCP/IP设置。要打开“高级TCP/IP设置”对话框，在“网络连接”文件夹中右键单击连接图标，选择“属性”，对于远程访问连接，请选择“网络”选项卡，在“由此连接使用检查过的组件”框中，单击“网际协议（TCP/IP）→属性→高级”按钮。如果启用此设置（启用“为管理员启用网络连接设置”设置），就对所有用户（包括管理员）禁用“网际协议（TCP/IP）属性”对话框上的“高级”按钮，因此用户不能打开“高级TCP/IP设置属性”页并修改IP设置（例如DNS和WINS服务器信息）。所以要想控制所有用户对“高级TCP/IP设置”进行修改，我们可以在组策略中依次展开“用户配置→管理模板→网络→网络连接”分支，在右窗口中双击“禁用TCP/IP高级设置”策略中单击“启用”即可。

5.关闭网络连接提示

在WinXP断开网络30秒后，会弹出一个拨号对话框，提示我们连接上网，给脱机工作带来很多不便，我们可以通过组策略将其关闭。设置方法：首先启动组策略，在控制台窗口中依次展开“用户配置→管理模板→网络→脱机文件”分支，在右边的窗口中双击“关闭提醒”策略，随后弹出一个设置对话框，在设置对话框“已启用”单选项上单击“OK”即可，这样我们以后再断开连接就不再出现“网络连接”提示。

6.配置慢速连接速度

此项功能可以使网络在连接速度慢时自动控制一些脱机文件，减少脱机文件的同步流量，当检测到连接不上服务器时，也不会再次拨号连接。设置此项时在组策略中依次展开“计算机配置→管理模板→网络→脱机文件”分支，在右侧窗口中双击“配置慢速连接速度”策略，在弹出的设置框中点选“已启用”选项，随后在下面的输入框中输入一个值，如128 000bps我们需要输入1280即可（如图5）。值得注意的是：如果该设置没有被启用或配置，系统将以64 000bps为默认值来决定网络速度是否缓慢。当我们启用之后，可以自定义缓慢连接值。

7.网络连接时启动程序

使用此设置指定用户登录到终端服务器时自动运行的程序，这样就可以替代“启动程序”设置，不会显示开始菜单和Windows桌面，并且当用户退出程序时自动断开会话连接。要使用此设置，在控制台窗口中依次展开“用户配置→管理模板→Windows组件→终端服务”分支，在右侧窗口中双击“连接时启动程序”策略，在弹出的设置对话框中“已启用”选项，并在“程序路径和文件名”中键入要在用户登录时运行的可执行文件的路径和文件名，需要的话可以在“工作目录”中键入到达程序起始目录的路径。如果将“工作目录”保留为空，程序则以默认工作目录运行（如图6），如果指定的程序路径、文件名或工作目录非法，则会导致终端服务器连接失败，并显示一条错误消息。

8.自定义URL：

当用IE在网上浏览时，总会遇上一些不法网站用他们的网址定义我们的默认主页，即使重新设置仍然无效。这时我们不仅可以通过软件和修改注册表，也可以通过“组策略”对其进行修改，方法是在控制台窗口中依次展开“用户配置→Windows设置→Internet Explorer维护→URL”分支，在右窗口中双击“重置URL”，随后弹出一个设置对话框（如图7），其中有“自定义主页”、“自定义搜索栏”、“自定义联机支持”3个复选项，我们可根据需要进行勾选。其中在自定义主页文本框中删除已有的主页网址，然后输入需要的网址，在下面的自定义搜索栏中我们可以输入搜索引擎地址，

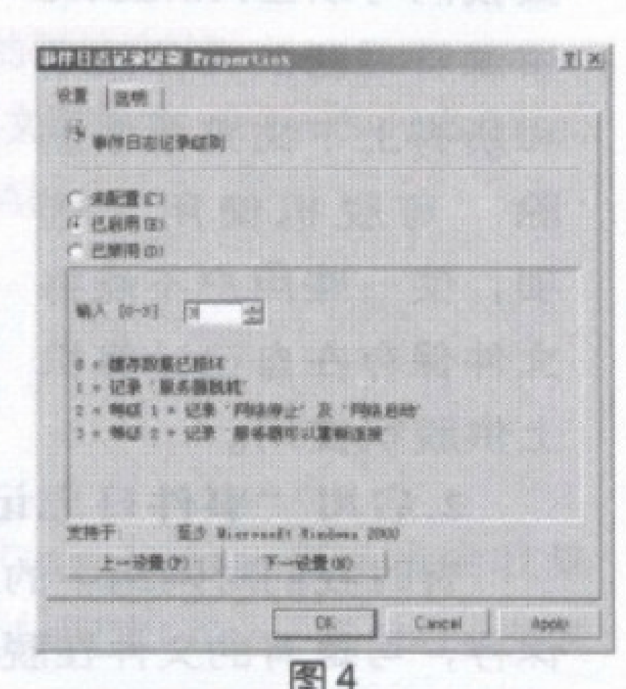


图4

图5

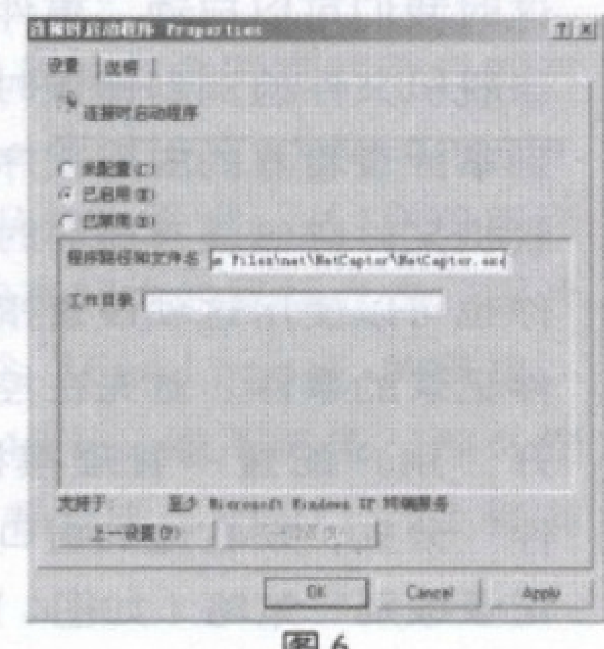


图6

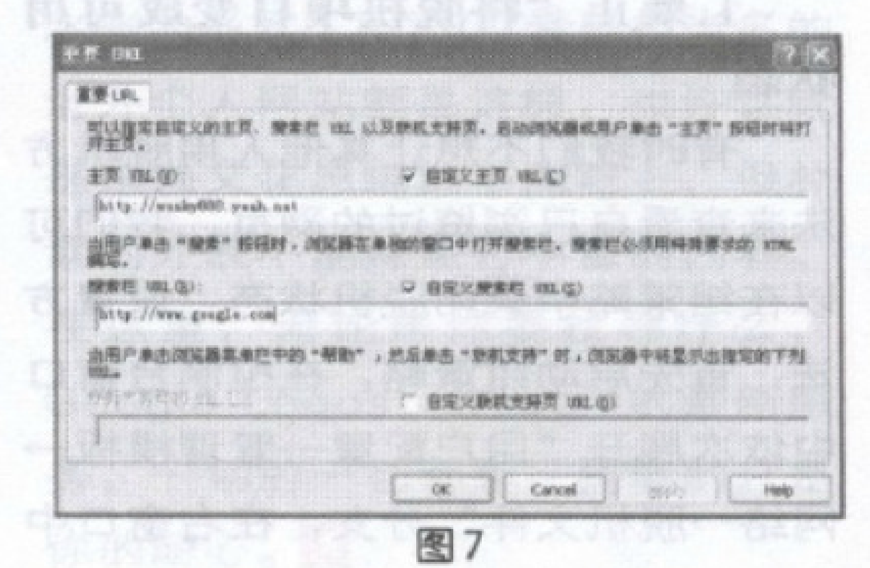


图7

以后在单击IE中的搜索按钮时将会自动连接到该页进行搜索。在最下面的自定义联机支持项中可以输入一个联机浏览的网页，这样再单击IE帮助菜单中的“联机支持”命令，窗口中将自动显示到该帮助页面。

9.禁止使用DNS域网络中的Internet连接共享

Internet连接共享（ICS）允许管理员将其系统作为Internet网关进行配置，从而提供了诸如名称转换和通过DHCP访问局部专用网络的服务。

通过此策略可以确定管理员是否启用和配置Internet连接的共享功能及ICS服务是否可在计算机上运行。

首先在组策略中依次展开“计算机配置→管理模板→网络→网络连接”分支，这时在右侧窗口中双击“禁止使用DNS域网络中的Internet连接共享”策略。如果启用此设置，管理员就无法启用或配置ICS，并且不能在计算机上运行ICS服务，而且LAN连接或远程访问连接的“属性”对话框中的“高级”选项卡也将被删除，Internet连接共享页将从“新建连接向导”中删除，并禁用“网络安装向导”。如果禁用或不配置此设置，并进行两次以上的连接，管理员就可以启用ICS，用于LAN连接或远程访问连接的“属性”对话框中的“高级”选项卡就变为可用，另外将会通过启用“网络安装向导”和“进行新连接向导”中的Internet连接共享显示用户（“网络安装向导”仅在Windows XP Professional中可用）。建议选择“禁用或不配置”选项。

重要提示：只有当计算机连接到相同DNS域网络时才应用此设置，如果连接到的DNS域网络不同，则不应用此设置。

10.让Windows XP上网速率提升20%

默认情况下，Windows XP限制了上网带宽的20%，利用组策略可取消对这部分带宽的限制。依次展开“计算机配置”→“管理模板”→“网络”→“QoS数据包调度程序”项。然后双击窗口右边的“限制可保留带宽”项，在弹出对话框的“设置”标签中点选“已启用”，并将下面的“带宽限制（%）”框中的20改为0。

完成这一步后，双击控制面板中的“网络连接”图标，在打开的“网络连接”窗口中右键单击你的拨号连接或本地连接并选中“属性”，在弹出对话框中点选“网络”选项卡（笔者是拨号连接，因此选择“网络”，若为本地连接请点选“常规”选项卡），核实是否已“√”选了“QoS数据包计划程序”。最后重新启动电脑，便可充分利用你的所有带宽了。

维护IE

1.自定义IE菜单：

我们通过“组策略”还可以自定义IE的菜单栏，其方法是：首先在控制台窗口中依次展开“用户配置→管理模板→Windows组建→Internet Explorer→浏览器菜单”分支，这时我们可以看到“组策略”右侧窗口中出现一些设置项目（如图8），如在文件菜单中禁用另存为项、隐藏收藏夹项、在查看菜单中禁用源文件菜单项等，在此可以根据需要进行选择配置。配置这些文件时双击某项设置，在弹出的对话框中点选“已启用”选项即可，以后还可以在此对其进行恢复。

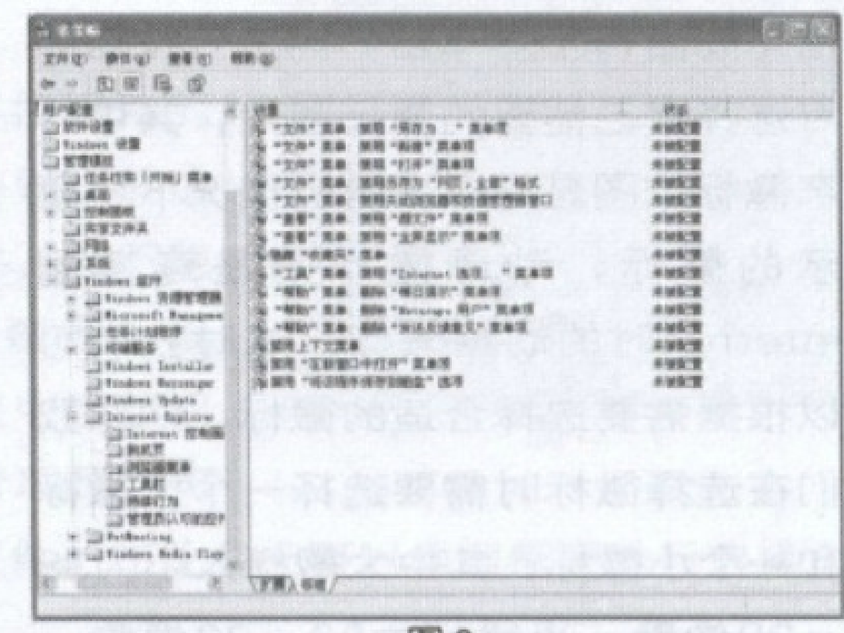


图8

2.给IE标题栏添加文字

如果想为IE浏览器的标题栏添加文字，首先在控制台窗口中依次展开“用户配置→Windows设置→Internet Explorer维护→浏览器用户界面”分支，在右窗口中双击“浏览器标题栏”策略，随后在弹出一个设置对话框（如图9），在此勾选“自定义标题栏”复选框，在下面的“标题栏文字”文本框中输入要在标题栏上显示的文字，如武金刚的电脑等，随后单击“OK”即可。

3.为IE工具栏添加背景图案：

如果你已经看烦了IE工具栏中单调的背景颜色，那你想不想为它添加一个漂亮的背景图案？其实我们可以在组策略中轻松完成这一设置。首先在控制台窗口中依次展开“用户配置→Windows设置→Internet Explorer维护→浏览器用户界面”分支，在右窗口中双击“浏览器工具栏自定义”策略，随后弹出一个设置对话框（如图10），在“背景”项中点选“自定义工具栏背景位图”选项，单击右侧的“浏览”按钮选择一个合适的图片文件，然后单击“OK”，刷新后，IE的工具栏是不是变得漂亮了？

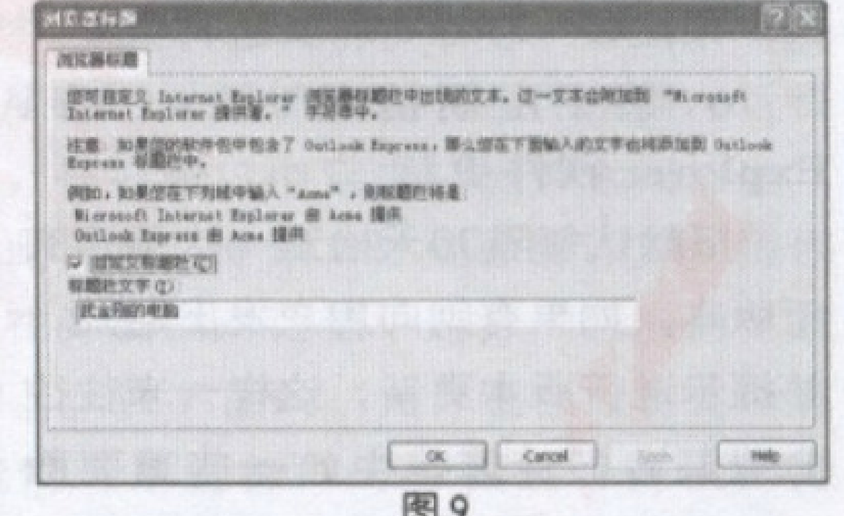


图9

4.替换IE右上窗口中的动画徽标：

当我们启动IE后，可以看到IE窗口的右上角有个微软的徽标，当我们连接到互联网之后，该徽标会不停飘动。其实我们也可以通过“组策略”将它改为自己的“徽标”。在控制台窗口中依次展开“用户配置→Windows设置→Internet Explorer维护→浏览器用户界面”分支，在右窗口中双击“自定义徽标”策略，随后弹出一个“自定义徽标和动画位图”对话框，在此我们勾选“自定义静态徽

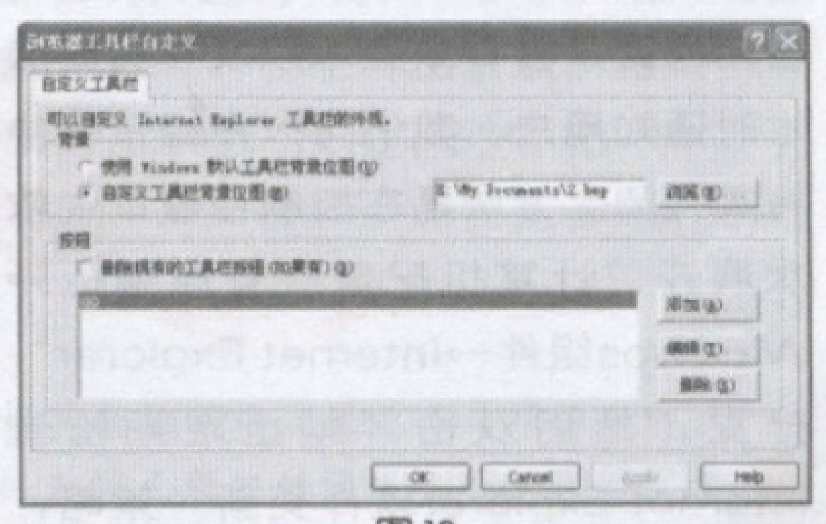


图10

标"和"自定义动画位图"两个复选项，随后我们看到此项目已经都被激

图11

活（如图11）。单击"浏览"按钮即可选择自己需要的徽标图片，其中静态徽标位图是指IE在脱机情况下所显示的徽标，动画徽标则是连接到Internet时的动画徽标，这时我们可以根据需要选择合适的徽标，注意我们在选择徽标时需要选择一个大徽标和一个小徽标，其中大徽标大小为38×38像素，小徽标为22×22像素，选择好后点击"OK"即可完成。

5.修改IE的"Internet选项"

如果你和别人共有一台电脑，当你对IE进行了必要的设置后，不想让他人进行修改，可以通过组策略将Internet选项中的各项屏蔽掉。首先依次展开"用户配置→管理模板→Windows组建→Internet Explorer→Internet控制模板"分支，此时在右窗口中出现禁用Internet选项的所有标签项策略。如果要屏蔽某一标签项，如常规标签项，在此双击"禁用常规标签项"策略，然后在弹出的对话框中点选"已启用"选项即可将其屏蔽，以后我们需使用各项功能时点选"未配置"项即可将其进行恢复。

6.禁止定期检查Internet Explorer软件更新

IE默认每隔30天检查一次是否有新版本，如果有则向用户发出通知，并提示进行版本更新，这样一来往往会泄漏我们计算机中的一些重要数据，造成不必要的损失。为了防止IE自动检查是否有新版本以及在有新版本时通知用户，我们可以在组策略中将其关闭。方法是在控制台窗口中依次展开"计算机配置→管理模板→Windwos组件→Internet Explorer"分支，然后双击"禁止定期检查Internet Explorer软件更新"策略，在出现的对话中单击"已启用"选项即可。

网络安全设置

1.Authenticode安全设置

Authenticode安全策略可使证书颁发机构控制用户从网站上下载的内容，例如ActiveX控件和Java小程序。站点颁发机构是用于Internet站点数字证书的一种形式，基于Authenticode技术，它可显示程序的来源并验证它们是否被更新。设置时首先在控制台窗口中依次展开"用户配置→Windows设置→Internet Explorer维护→安全"分支，在右窗口中双击"Authenticode设置"策略（图12），"Authenticode安全性"中共有两个单选项，如果不希望自定义Authenticode安全信息，可以单击"不要自定义Authenticode安全"项。

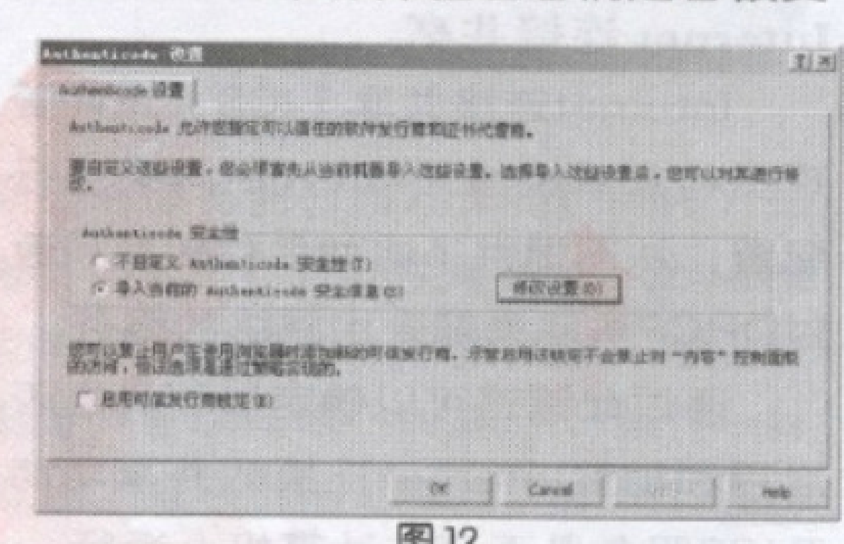


图12

如果想修改用于用户计算机的设置，单击"导入当前的发证机构信息"，然后单击"修改设置"，在弹出的"证书"对话框中单击下面的"高级"按钮会弹出一个"高级选项"，并在下面勾选需要Authenticode控制的项目。在下面的"导出格式"中选择好需要导出的证书格式，单击确定返回上一界面，如果我们以前有导出证书列表，在此我们也可以单击该界面中的"导入"按钮，按照提示将列表导入即可，以后我们就可以使用"证书管理器"查看并管理证书颁发机构信息。

2.安全区域和内容的分级管理：

管理Internet Explorer的安全区域和内容分级来防止用户查看不合适的内容，内容分级控制了计算机可在Internet上访问的内容类型。

设置"安全区域和内容的分级管理"时首先在控制台窗口中依次展开"用户配置→Windows设置→Internet Explorer维护→安全"分支，在右窗口中双击"安全区域和内容分级"策略（如图13），其中有"安全区域和隐私"、"内容分级"两个设置项目，在"安全区域和隐私"中的"不自定义安全区域"项表示略过为每个安全区域自定义设置，"导入当前安全区域设置"项表示可以为用户更改安全设置项目，使用时单击右侧的"修改设置"按钮，在弹出的Internet属性中对安全和隐私各项进行设置。在下面的"内容分级"中"不自定义安全区域"项表示略过为每个安全区域自定义设置，如果选中"导入当前安全区域设置"选项，单击右侧的"修改设置"按钮，在弹出的"内容审查程序"对话框中对Internet访问的内容进行分级设置，其中包括暴力、裸体、性、语言4个级别，在此我们可以根据需要进行点选。

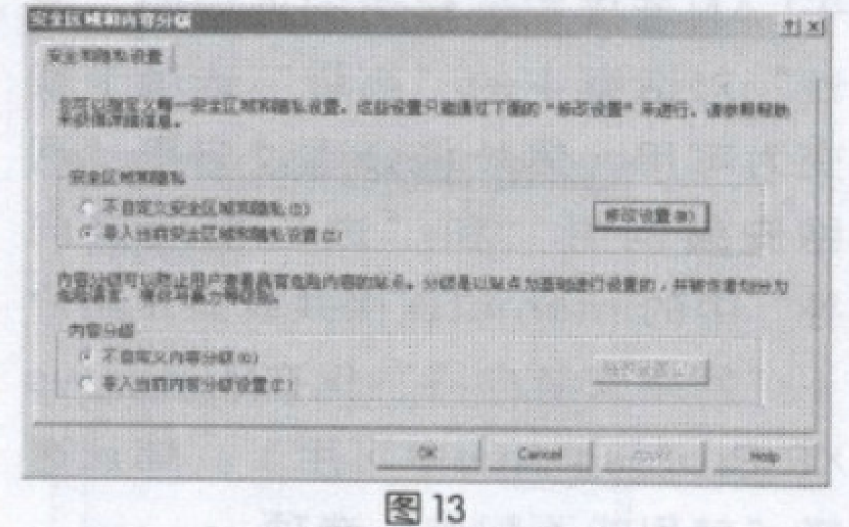


图13

3.禁止在DNS域网络上使用Internet连接防火墙

Internet连接防火墙是一种全状态的分组筛选器，此分组筛选器可使家庭用户和小型办公室用户免于Internet网络的安全威胁。此策略确定用户是否可在连接时启用防火墙及防火墙服务是否可在计算机上正常运行。依次展开"计算机配置→管理模板→网络→网络连接"分支，这时在右侧窗口中双击"禁止在DNS域网络上使用Internet连接防火墙"策略。其中有3个选项，如果启用此设置，用户（包括管理员）就可启用或配置防火墙，并且防火墙服务不能在计算机上运行，通过"高级"选项卡启用防火墙的选项就会被删除。另外将不会为通过"进行新连接向导"创建的远程访问连接启用防火墙，并禁用"网络

安装向导”。如果禁用或不配置此设置，创建LAN连接或VPN连接时就禁用防火墙，但用户可使用连接属性中的“高级”选项卡启用此设置。默认为启用Internet连接防火墙，另外通过“进行新连接向导”创建的远程访问连接也将启用防火墙。建议选择“禁用或不配置”选项。

局域网网络维护及远程协助

1.禁止用户更改局域网(LAN)中的连接属性

作为一个网络管理员，将网络中的连接属性设好后，不希望用户对其进行更改，在此我们可以从组策略中对其进行设置。首先在组策略中依次展开“用户配置→管理模板→网络→网络连接”分支，在右窗口中双击“禁止访问LAN连接属性”策略（如图14），此设置确定是否启用“属性”菜单项以及“局域连接属性”对话框是否对用户可选用。双击“禁止访问LAN连接属性”策略，在弹出的对话框中共有3个选项，其中“已启用”项表示用户将不可使用LAN连接属性对话框内的任何功能，所有用户禁用“属性”菜单，并且不能打开“局域连接属性”对话框。如果禁用或不配置此设置，右键单击代表LAN连接的图标时就会出现“属性”菜单项，同样，当用户选择此连接时，就会启用“文件”菜单上的“属性”。

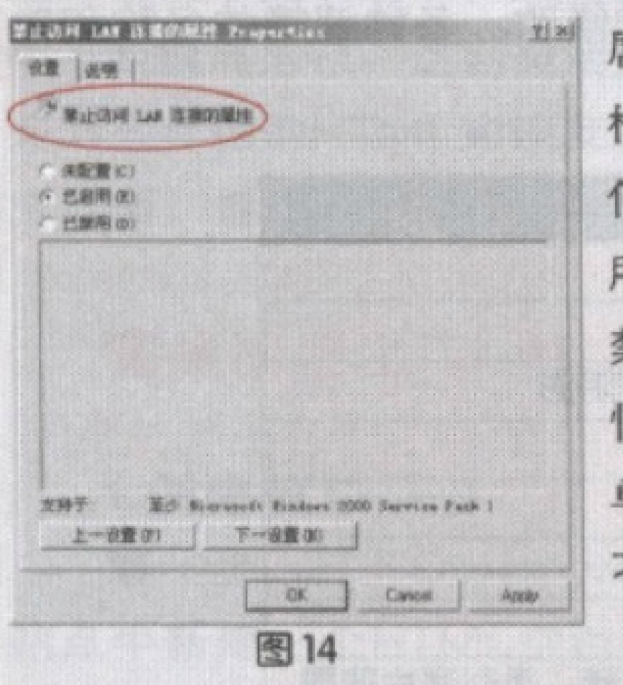


图14

2.删除所有用户远程访问连接

在局域网中的所有用户可以创建远程访问连接通过局域网实现远程访问，可是这样给局域网的管理带来很大麻烦，其实我们可以在组策略中禁止用户使用远程访问连接。首先在组策略中依次展开“用户配置→管理模板→网络→网络连接”分支，在右窗口中双击“删除所有用户远程访问连接”策略，在弹出的对话框中我们可以对其进行设置（如图15）。如果启用此设置，所有用户可删除共享远程访问连接，如果禁用此设置，将无法删除所有用户的远程访问连接；如果不配置此设置，则只有管理员和网络配置操作员才可以删除所有用户的远程访问连接。在此我们可以根据需要进行选择。

3.禁止添加/删除局域网连接或远程访问连接的网络组件

此项策略可以确定管理员是否可以添加和删除用于LAN连接或远程访问连接的网络组件，此设置并不会对一般用户产生影响。使用此项设置时首先在组策略中依次展开“用户配置→管理模板→网络→网络连接”分支，在右窗口中双击“禁止添加/删除局域网连接或远程访问连接的网络组件”策略，弹出该策略设置对话框。

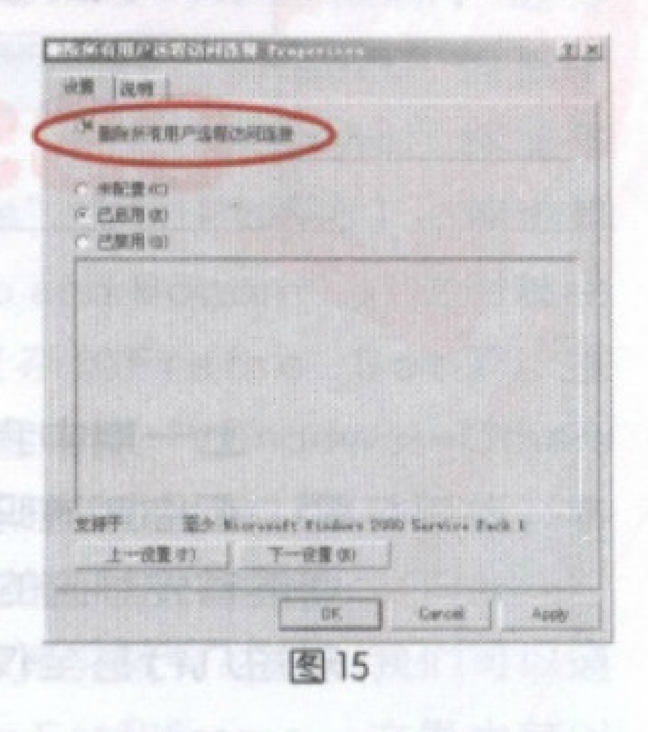


图15

如果启用此设置，就会禁用用于连接组件的“安装”和“卸载”按钮，并且不允许管理员访问“Windows组件向导”中的网络组件，即不能安装或卸载网络组件。如果禁用或不配置此设置，就会启用用于“网络连接”文件夹中连接组件的“安装”和“卸载”按钮，同样管理员也可访问“Windows组件向导”中的网络组件。在此我们可以根据需要进行选择。

4.请求远程协助

在用户不使用频道、电子邮件、Instant Messenger等明确请求的情况下，使用此设置决定支持人员或IT管理员（下文称之为“专家”）能否为此计算机提供远程协助。若启用此设置，即启用请求的远程协助，用户可以请求帮助，专家可以与其计算机连接。注意，发送一个帮助的请求并没有授予专家与你的计算机连接或控制的权限。当专家尝试连接时，用户仍然有机会接受或拒绝连接（只授予专家查看用户桌面的权利）。启用这些设置时首先在组策略中依次展开“计算机配置→管理模板→远程协助”分支，在右窗口中双击“请求的远程协助”策略，弹出该策略设置对话框选择“已启用”选项（如图16），这时下面的各选项已被激活。其中“允许远程控制此计算机”表示允许选择专家是否能够远程控制此计算机，或只让专家远程查看用户的桌面。“最长票证时间”这个设置控制用户有效请求帮助的最长时间，在此我们可以根据需要进行填写。

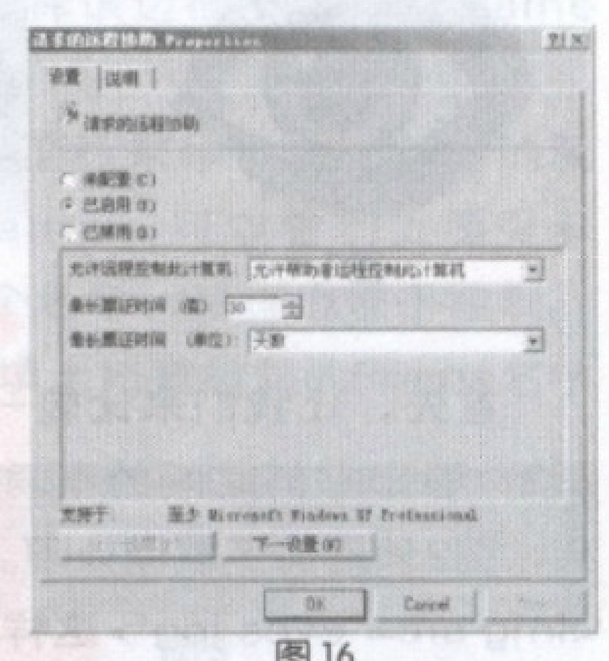


图16

设置好“请求的远程协助”还需要对“提供远程协助”项进行设置，在组策略中依次展开“计算机配置→管理模板→远程协助”分支，在右窗口中双击“提供远程协助”策略。使用此设置，专家可以向你的计算机提供远程协助，在弹出的对话框中选择“已启用”选项（如图17），在下面的“允许远程控制此计算机”项中我们可以选择好专家控制计算机的方式。单击“显示”，这将打开一个可以输入帮助者名称的新窗口，一个个地添加或组。当输入帮助者用户或用户组群时，使用下列格式:

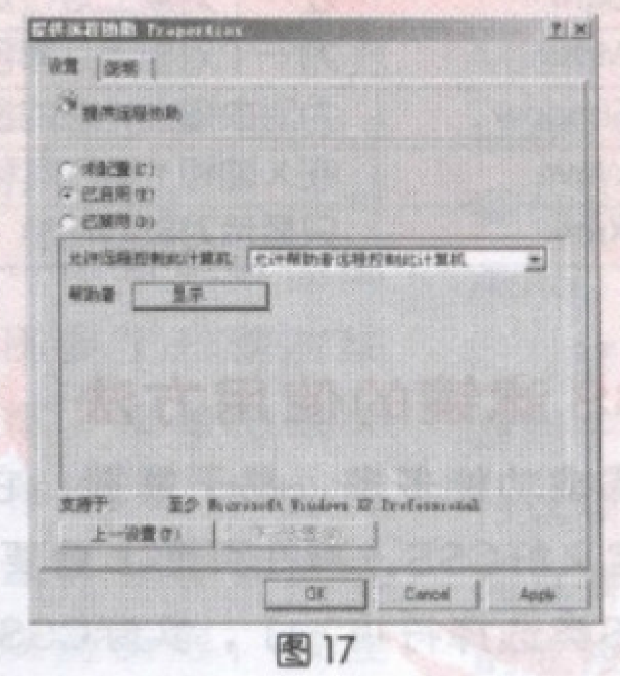


图17

<Domain Name>\<User Name>or<Domain Name>\<Group Name>

设置后单击“确定”按钮即可。

怎么样，通过对组策略的各项修改现在计算机的网络设置是不是增强了许多？在以后的操作中我们如果能充分用好组策略可极大满足用户对网络各项设置的需要。

新鲜打造个人网站

系列教程之五

CSS——神奇的层叠样式表（下）

■Simple Palace工作室

上一期中我们重点介绍了CSS的基本语法，还为大家提供了CSS在美化网页中的一些技巧。但你知道吗，CSS还有另外一个非常有趣而又实用的工具——CSS滤镜。一提到滤镜，你可能首先想到的就是Photoshop。其实只要你愿意，无需使用那些复杂的图形制作软件，利用短短几行甚至仅仅一行的代码就可以生成各种各样的滤镜特效，不信我们就一起来看看。



图1

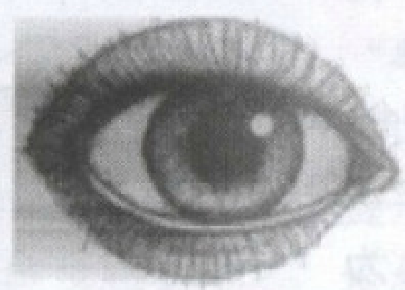


图2

首先，让我们来比较一下图1和图2，看出它们之间的不同了吗？其实，图2只是加了模糊处理。图1使用<img src="eyes.jpg">这样一行正常的HTML代码，而图2中的模糊效果只是在此基础上加了一条滤镜说明：<img src="eyes.jpg" style="filter:blur(strength=50)">。

当然，我们在这里不去追究上述图片到底哪个更漂亮，那是“萝卜青菜”的问题，关键是对图片进行这样的特效处理，你所做的仅仅是加一句代码而已，而且还可以按照自己的意愿随意挑选各种滤镜和它们的参数值，以达到自己预期的图文效果，是不是很方便呢？

一、CSS滤镜的语法

CSS滤镜实际上是CSS一个新的扩展部分，利用它简单的语法就可把可视化的滤镜和转换效果添加到一个标准HTML元素上，除了上例中的图片之外，它还可以处理文本和其他一些对象，为页面添加一些丰富的变化。之所以将CSS滤镜单独列出来在此重点讲述，是因为在各种图像软件日趋复杂化的今天，有如此简单的网页美化工具实属不易……

CSS滤镜功能非常强大，它的用法却很简单，只要遵守下面的基本语法规则就行了：filter:filtername(parameters)，即filter:滤镜名称(参数)。

上例中用到的滤镜名称是Blur，即模糊滤镜，模糊的深度为50。其实，CSS提供了种类齐全的各种滤镜，它们对应的参数也不一而足，你完全可以在网页制作过程中随心所欲地对它们进行控制和修改。各种滤镜的名称和功能描述如下表所示，它们对应的参数不在此列。

滤镜效果	功能描述
Alpha	设置不同的透明度变化效果
Blur	建立模糊效果
DropShadow	建立一种偏移的图像轮廓，即投射阴影
FlipH	水平翻转
FlipV	垂直翻转
Glow	为对象的边界增加色彩光效
Gray	将图片以灰度形式显示
Invert	将色彩、饱和度以及亮度值完全反转，类似底片效果
Light	在一个对象上进行灯光投影
Mask	为一个对象建立彩色透明遮罩
Shadow	为对象建立轮廓的投影效果
Wave	在X轴和Y轴方向利用正弦波打乱图片
Xray	只显示对象的轮廓

二、CSS滤镜的使用方法

CSS滤镜功能多多，易于掌握，它具体的应用有如下两种方法：

1.先定义好CSS，再在页面上需要的对象上使用它（还记得上一期给大家介绍的CSS类选择符吗？），实际CSS的设置对话框里已预先将这些滤镜的语法设置好了，你只需填上合适的具体参数即可，这种滤镜使用方式最大的好处就是CSS一经定义好，就可以重复调用，省时省力。

2.直接在支持CSS滤镜效果的HTML控件元素上添加CSS Filter代码，随意调用，方便快捷。

这里所说的HTML控件元素是什么，具体又包括哪些呢？HTML控件元素

的主要功能是在页面上定义浏览器可以显示的一个矩形空间，只有在此空间中添加的滤镜代码才有效，从而实现各种缤纷灿烂的效果。除了BODY、IMG、INPUT、MARQUEE、TABLE、TD、TH、TR等耳熟能详的HTML控件元素之外，还有如下几个HTML合法控件，如下表所示。

元素	说明
BUTTON	表单域的按钮，可以有"发送（Submit）"、"重置（Reset）"等形式
DIV、SPAN	定义了网页上的一个区域，这个区域的高度、宽度或绝对位置都是已知的
TEXTAREA	文本区域
TFOOT	多行输入文本框
THEAD	表格标题

此外需要说明的是，只有IE 4.0或Netscape 6.0以上的浏览器才支持CSS滤镜特效，而且这些效果脱离浏览器就不再存在，如果你想在其他地方观看效果，就只好采取截图的办法。

可以看出，CSS滤镜的引入为主页制作创造了一个更大的舞台，只有想不到，没有做不到，你完全可以将上面介绍的这些滤镜组合起来使用，在网页中尽情发挥自己的想象力，设计出各种奇妙的效果。此外也别忘了参考我们为你提供的资源类学习网站，上边CSS方面的资料应有尽有，只有不断学习才会更多地丰富自己。

具备了网站的一些理论知识还远远不够，学以致用永远是我们不变的追求，只有多尝试、多练习，才会在实践中不断提高自己，达到灵活运用的目标。下面我们结合系列之三介绍的HTML知识及这两期介绍的CSS来制作一个主页面，旨在抛砖引玉。

实战演习之二：网络DJ个人网站主页制作续

1.创建帧 Frame

第一步，打开Dreamweawer，在我们第二期建立的站点中新建一个HTML空白文件（如图3）。

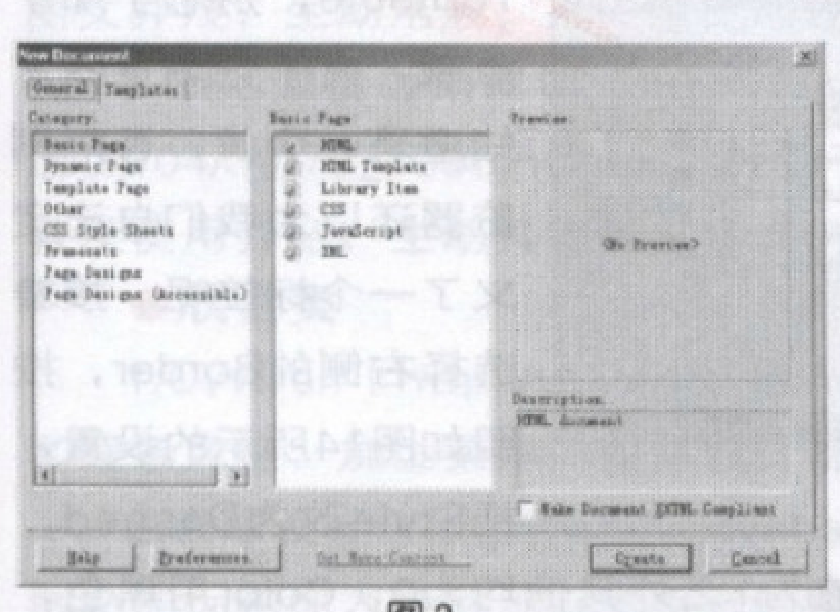


图3

图4

第二步，选择"View→View Aids→Frame Borders"，此时可以看到页面周围多了一圈灰线框。接着把鼠标移到左边线框上，鼠标会变成双箭头形，按住鼠标不放向右边拉出一段距离，就会拉出一个竖线框，这样就建立了两个Frame，左、右各一个。同样从右边再拉出一道竖线框，将右边的Frame分成两个（如图4），这时候看页面的源代码就会发现我们已经建立了一个三竖列的Frame Set（如图5）。

```
<frameset rows="*" cols="122,293,127">
  <frame src="UntitledFrame-57">
  <frame src="main.htm">
  <frame src="UntitledFrame-58">
</frameset>
<noframes><body>

</body></noframes>
```

图5

第三步，在中间的Frame内单击鼠标，选择"Insert"面板中"Frame"标签下的"Top and Bottom Frames"按钮（如图6），或选择菜单"Insert→Frames→Top and Bottom"。这时就生成一个比较复杂的Frame Set了。按Shift+F2，或者选择"Windows→Others→Frames"打开"Frame"浮动面板，各帧的排列情况应该如图7所示。"Frame"面板对于我们制作含有帧的网页非常有必要。我们可以通过它来选择所要修改的Frame Set和Frame。这里也可以发现，点击"Frame"面板中的空白区域还能选择该区域所代表的帧，点击边框则可选择该边框所包含的Frame Set。

图6

图7

第四步，通过"Frame"面板来修改各Frame的属性。在面板中点击左边的Frame，可以看到上面显示"(no name)"，我们给它起个名字，这样也便于控制。今后使用超链接，在Target里填上所需控制的Frame名字就可以使它发生跳转。按它的位置我们就叫它"LeftFrame"吧。在属性面板上可以继续设定它的其他属性（如图8）。对于这个Frame来说，我们不需要它有滚动条，也不能让它Resize，也不需要有边框，因此分别设定Scroll、Borders为0，选中No Resize，并给它的Margin Width和Margin Height都填上0。接着，我们对其他每个Frame都设置一下属性，分别按照它的"地理位置"给它们起名为RightFrame、TopFrame、BottomFrame和MidFrame，其他属性均和LeftFrame一样，但要注意，MidFrame和其他Frame稍稍有所区别，因为我们要将主要的内容放到里面，所以可以把它的Scroll属性设为Auto。



图8

第五步，我们已经把单独的Frame属性设置完毕，可是对于它们的位置我们还没有给出准确定位，下面就来进行这项工作。我们要将主要的内容放置到MidFrame中，而且要兼顾目前各种主流的分辨率，800×600是要考虑的底限，因此需要设置主要内容在600像素的范围内显示，这样才能保证每个浏览者都能看到完整的页面。点击"Frame"面板中的最外层边框，这时属性面板会发生变化，显示选中的是整个Frame Set，图9圆圈内位置加深的

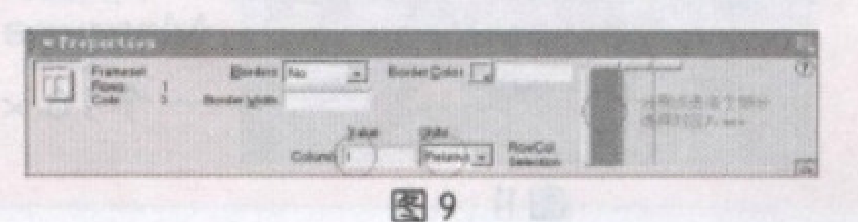


图9

区域表示当前所设置的Frame，可以看到整个位置分成3部分，这也就是我们第一次所建立Frame Set的情况。用鼠标点击此位置内不同的区域就可以选择不同的Frame进行设置。设置左边、中间和右边的区域分别为“Column: Value=1,Unit=Relative”、“Column:Value=600, Unit=Pixels”和“Column:Value=1,Unit=Relative”，Borders均设置为No。然后再选择第二次建立的有3个Rows的Frame Set，用同样的办法设置最上面和最下面的区域为80pixels，中间的部分让它自己适应，选Relative就可以了，Borders还是一个都不要，都设置为0！

大功告成！接下来我们就要存盘啦！不要以为存盘就是Save就可以，保存含有Frame的网页稍稍麻烦一些。首先选择“File→Save Frameset”，注意了，这时保存的是我们创建的帧集，所有的帧都包含在这个文件里，它就是我们的主文件，因此可以把它存为“home.htm”。保存完毕后，再选择“File→Save All”，这时保存的就是单个Frame，每个Frame作为一个HTML文件保存，因此页面中一共包含了Left、Right、Top、Bottom、Mid这5个Frame，也就是说我们要保存5个不同的HTML文件，这样子就很容易理解了吧？在保存单个的文件时，工作区内相应的Frame会用虚线围绕起来，这样就可以根据它的位置来起名，方便我们以后修改使用。按照以上原则，分别将它们保存为Left.htm、Right.htm、Top.htm、Bottom.htm、Main.htm。

2.页面制作

页面布局定好之后，我们需要针对不同位置来对它进行内容填充和页面美化。

第一步，打开Left.htm，选择“Modify→Page Properties”，把Left、Right、Margin Width、Margin Height的值都设为0。对于其他页面也需要同样的设置，请大家自己完成。

第二步，因为位于左边，所以显示的内容应该右对齐。插入一个Width为50和Height为100%的Table（选择Insert→Table），Align为Right。对于Right.htm，刚好和Left.htm相反。

第三步，打开Photoshop。新建一个50×15的文件，用渐变工具Gradient Tool(G)，单击工具选项面板的渐变示例（如图10），打开渐变编辑对话框，按图11进行设置，色彩为SkylineDJ网站标准色#ebebeb和#000000，然后在图中拉出一道渐变。接着用矩形选择工具Rectangular Marquee Tool(M)，靠右拉出一个10×15的矩形区域，用白色填充；靠右拉出一个4×15的矩形区域，用#99CC33色彩填充；间隔一个像素，拉出一个2×15的矩形区域，用#CC6633填充。如果感觉很难拉出那么小的方框，可以用“Navigator”面板（Window→Navigator）上的放大文档按钮来精确选取。最后效果如图12所示。我们把它另存为Left_shade.gif，然后选择“Image→Rotate Canvas→Filp Canvas Horizontal”，可以看出文档水平翻转过去，我们再将其另存为Right_shade.gif。

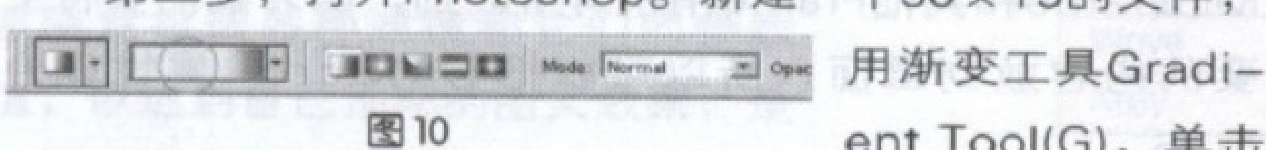
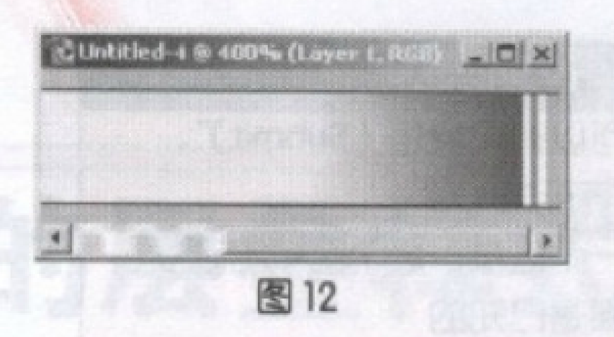

图10

图11


图12

第四步，在Left.htm中，选择Table，在属性面板中的BgImage中设置Left_shade.gif作为表格背景，同样，Right.htm中的Table以Right_shade.gif为背景。分别存盘，接着打开Home.htm，是不是已经有了一些效果，怎么样？感觉还不错吧，别急，我们还要继续充实它。

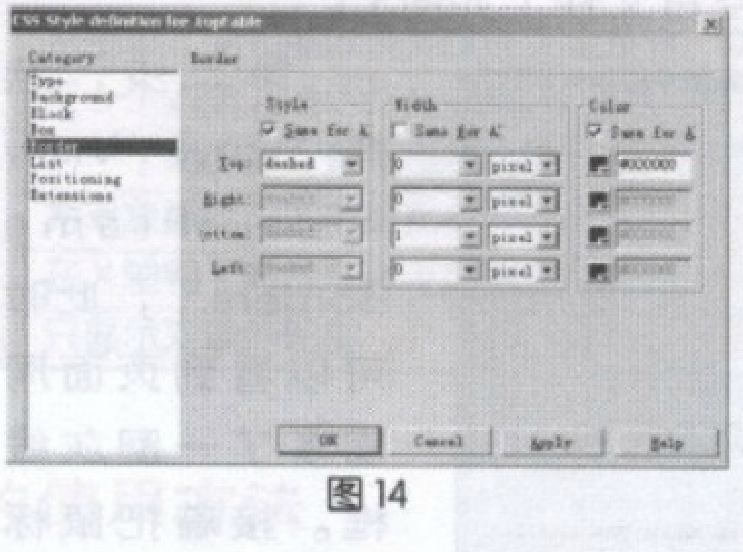
3.充实页面

至此，我们已经有了一个大概的页面框架，接下来就是向里面填充自己的东东，大家可以自由发挥了。下面这个例子主要是为了说明怎样在Dreamweaver中创建CSS，大家不必拘泥于这个例子，可以任意发挥创造。

第一步，打开Home.htm，这时你可以对任意一个Frame进行编辑，实行宏观调控，是不是很方便？在Top.htm里插入一个Table，Width为100%，Height为80，把它的背景色设置为#ebebeb，然后插入我们第二期制作的SkylineDJ Logo，将它插入表格内。

第二步，按Shift+F11或选择“Window→CSS Styles”打开CSS编辑面板。单击如图所示的按钮，可以看到一个对话框（如图13），这里用来设置新建的CSS样式表，任意起个名字.Toptable，别忘了那个点哦，有了它浏览器才知道是一个类，否则浏览器还以为我们自己定义了一个标签呢。接着选择右侧的Border，按照如图14所示的设置，把Style改为Dashed，Width除了Bottom值为1之外其他均为0，Color用黑色，然后点OK，这时如果你看源代码会发现和我们在本节前面所列出的一样。这就是用Dreamweaver来建立CSS样式的基本方法，希望大家触类旁通，举一反三，熟练掌握这种方法，那也就不会让辛苦写作的我们失望了:)。接着选中刚才插入的Table，然后编辑标签，加入Class=Toptable，预览就可以看到效果（如图15）。

图13


图14

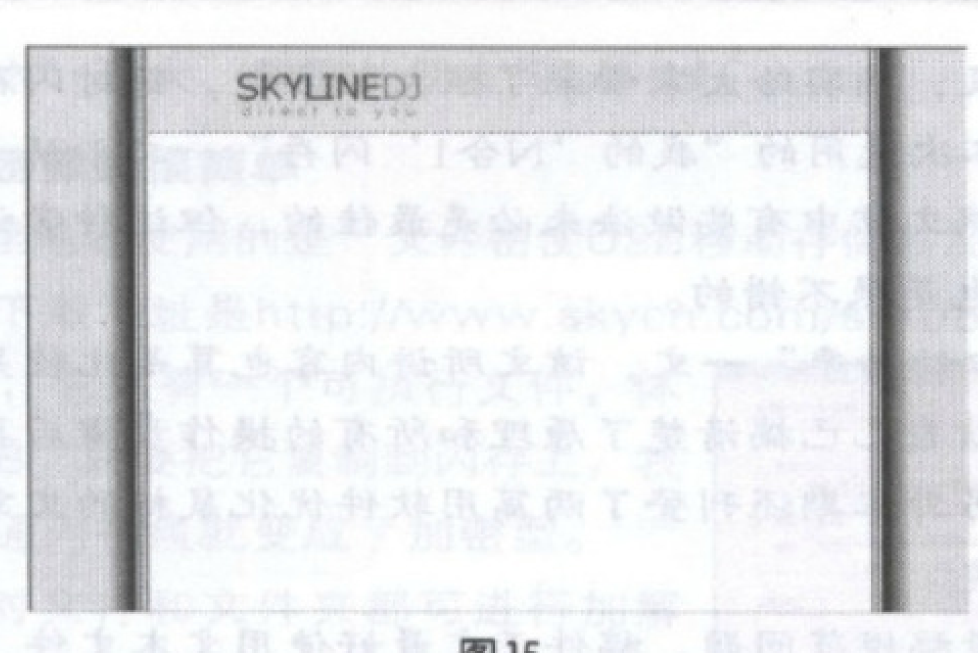
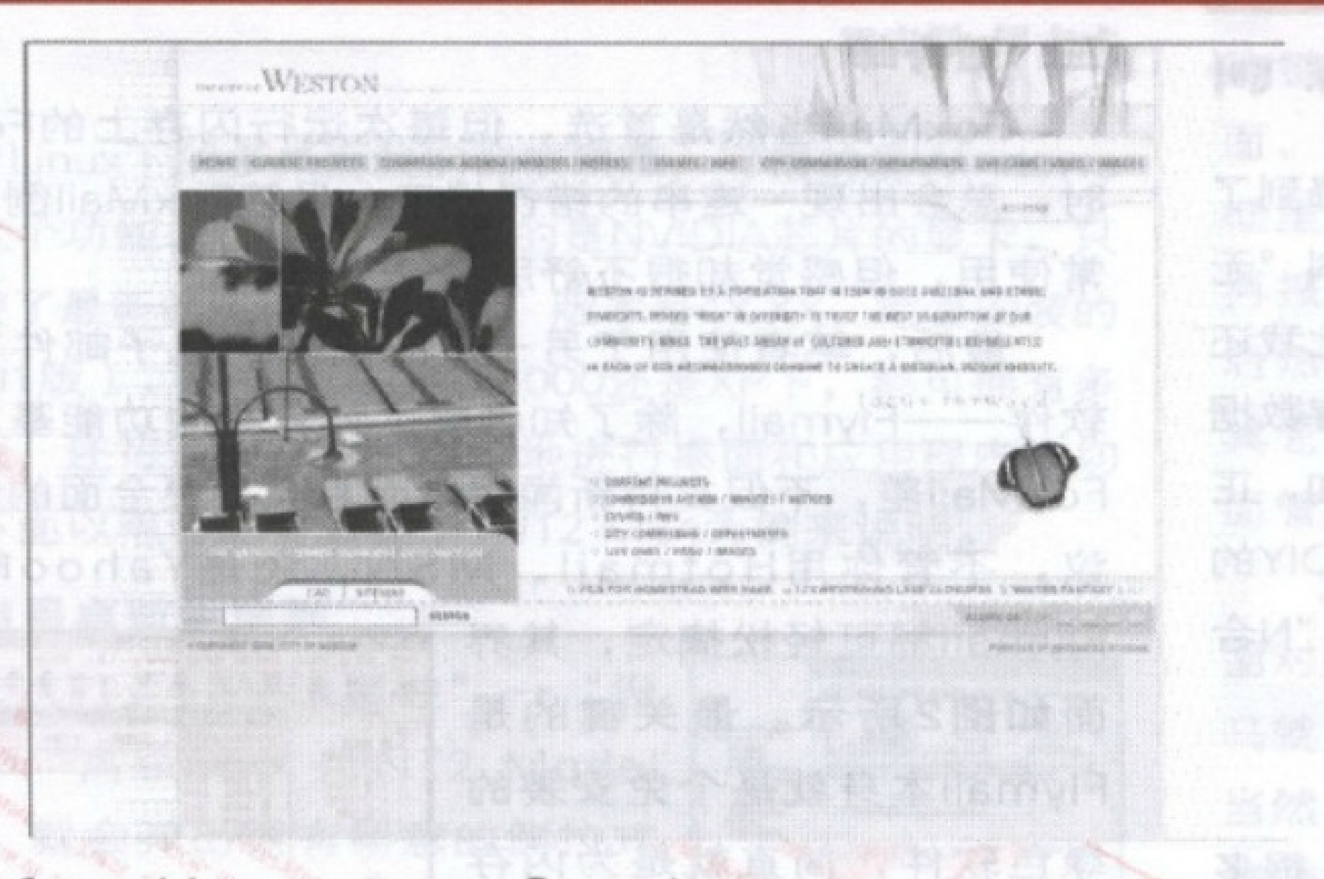

图15


图16

最后经过一系列修改，页面的最终效果如图16所示。大家可以运用本期所讲的小技巧来实践一下，在自己的页面上做一些美化工作。一定不要拘束自己的想象力，要知道网页设计是一个发挥空间很大的领域，天高任鸟飞，只要大家努力，就一定能飞得更高更远！

经典案例赏析



● **http://www.westonfl.org/**

本期的实战演习就是仿造这个网站制作而成，该网站中精美、素雅的Flash以及对Frame的巧妙运用，都会让你过目不忘。

本期推荐网站

●**资源类**

1.CSS使用教程（http://www.pconline.com.cn/pcedu/sj/wz/html/）：详尽讲述了CSS及其各种滤镜的语法、属性和具体使用，图文并茂，生动活泼，是一个比较理想的CSS学习站点。

2.CSS滤镜应用集锦（http://www.ccidnet.com/school/web/2001/04/30/70_4096.html）：分别了介绍CSS各种滤镜的名称、参数及使用介绍，生动具体的制作实例将会对你受益匪浅。

●**欣赏类**

1.CWDcn（http://www.cwdcn.com/，如图17）：鲜亮的绿色和线条风格，加上美妙的整体设计都会让你眼前一亮。

2.眼球设计（http://www.eyeball-design.com，如图18）：从网站的标题你大概就可以看出它的精彩度吧。整个网站都以Flash为基础进行总体设计，奇特的造型和细致的美工演绎出精彩的效果，让整个网站看起来赏心悦目。

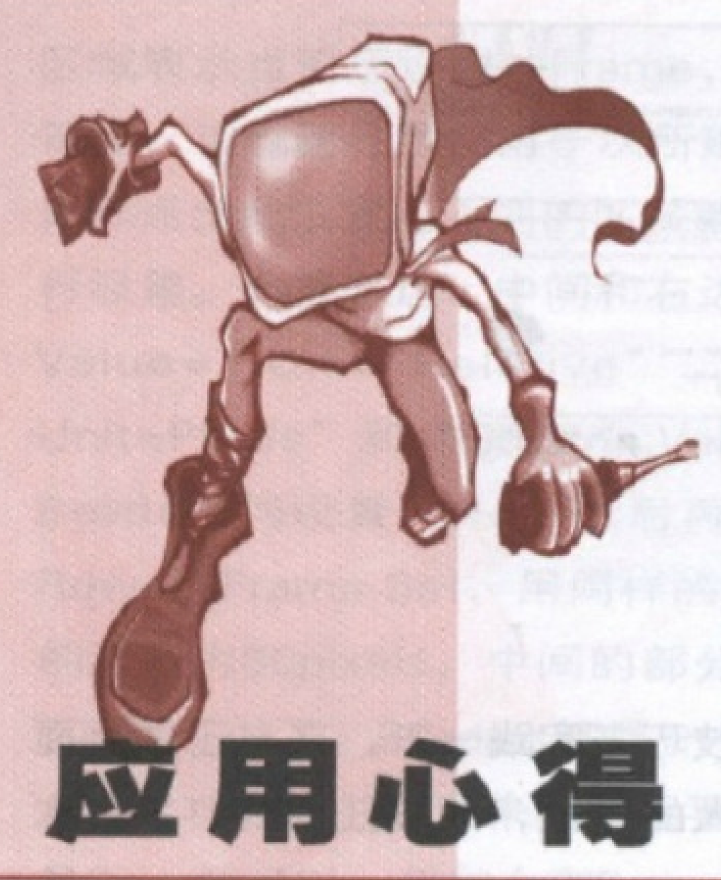
3.药房(http://www.thepharmacy-media.com/lab900.html，如图19)：出人意料的开场，逼真的场景让你不由得暗自佩服制作者深厚的设计功底，整个网站所到之处细致入微，让你身临其境，慢慢欣赏的同时别忘了用鼠标随处点点，看看有什么效果。


图17

图18


图19

下期预告： 学会了JavaScript，就可以说没有你实现不了的效果。下一期我们就结合有趣的实例来为你重点讲解JavaScript，让我们共同期待，一起进入另一个五彩缤纷的世界！



编者按：如今闪存越来越普及，确实给大家带来了很大的方便，针对闪存选购、使用和维护的文章也越来越多。本次选用的“我的‘N合1’闪存”一文，从一个比较特别的角度讲了闪存的应用，虽然文章中有些做法未必是最佳的，但这种尝试无疑向大家提供了一个新的思路，效果也是很不错的。

本期还刊登了“巧增USB接口的功率”一文，该文所讲内容也算是比较另类的尝试，不过这里还要提醒大家，确信自己已搞清楚了原理和所有的操作步骤后再动手，而且最好找个行家在身边监督。另外本期还刊登了两篇用软件优化鼠标的文章，算是对上期键盘、鼠标优化专题的补充。

最后讲一下很多读者问到的投稿规范问题。稿件正文最好使用文本文件，图片尽量使用BMP格式单独给出，正文中要添加图片的地方请注明。投稿信箱是say@popsoft.com.cn。另外就是至少要给出作者的真实姓名、邮编、地址等信息，建议附在文章正文后，千万别只是笔名加上个E-mail地址，毕竟电子邮件是无法邮寄稿费的。

应用心得

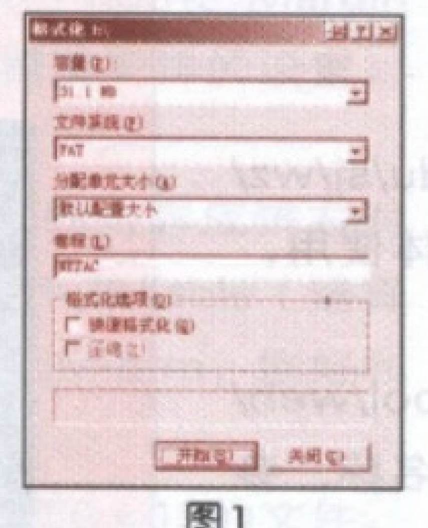
我的“N合1”闪存

■山东 飞叶

眼看着几个月前花了近300大元买的闪存盘居然降到了百元以内，心痛不已，而且我用的只是块最普通的朗科“无驱高速”型32M优盘，没有任何附加功能，看着很多比我还“菜”的家伙聊天用随身Q，收发邮件用随身邮，保存数据时还能随时压缩、加密……我心中的忿忿不平可想而知，正所谓“自己动手，丰衣足食”，一番折腾之后，一块DIY的“N合1”闪存诞生了，虽然某些功能可能不如真正的“N合1”闪存，可基本上也能满足我的日常需要。

一、打造超级无敌工具盘

首先，我们需要把普通的闪存盘制作成启动盘。很多报刊都介绍说可通过在格式化闪存时复选“复制系统文件”的方法制作USB启动盘，可是不知何故，我分别在Win98/Me/2000/XP上进行了实验，当格式化我的朗科优盘时，那个复选框不是根本不存在，就是始终处于不可选状态，如图1，不过没关系，笔者去下载了“朗科启动高速型优盘格式化工具”（下载地址为http://www.netac.com.cn/download/4.17/china/ODG.exe），体积只有1.69MB，轻松地完成了启动盘的制作。注意该工具在制作启动盘时，会格式化优盘，因此请先备份优盘上的重要文件。


图1

启动盘做好后，笔者把各种工具软件——什么Ghost、NDD、PQ、PCTools等一系列的DOS工具统统拷到闪存上，一个超级强大的工具盘就做成了，有它在，还能有什么问题解决不了吗?

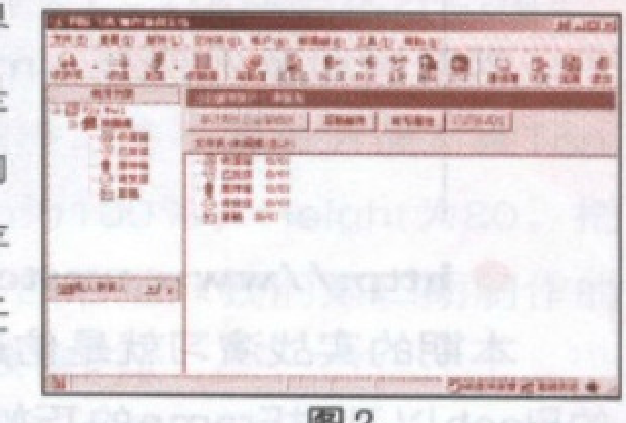
二、“微缩”QQ随身带

把QQ的安装目录直接复制到闪存上，一个“随身Q”就做好了，可问题是它的体积实在太大了，笔者研究试验之后，发现其实我们只需复制QQ2000b.exe、CoralQQ.dll、ipsearcher.dll、PersonalDesktop.dll、QQAdManager.dll、QQMsg.dll、QQSocketLib.dll、QQwry.dat等8个文件再加上Newface文件夹就可正常使用QQ。如果你用的QQ版本有所不同，那么要复制的文件可能也有所不同，不过到时系统会提示你缺少哪些文件，自己添上去就可以了。

三、随身邮

FoxMail当然是首选，但每次运行闪存上的FoxMail时，总会出现一连串的错误提示，尽管FoxMail倒也能正常使用，但感觉却很不舒服。

最后，笔者使用了另一个免费国产电子邮件客户端软件——Flymail，除了知名度之外，它的功能基本不比FoxMail差，不但支持新闻组，而且支持更全面的邮件协议，不管你用Hotmail、MSN，还是Yahoo邮箱，Flymail都可轻松搞定，其界面如图2所示。最关键的是Flymail本身就是个免安装的绿色软件，简直就是为闪存盘“定做”的，不会出现任何问题。

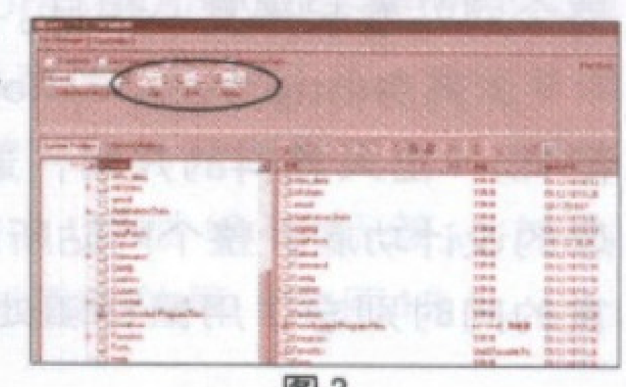

图2

四、压缩软件随身带

把数据压缩保存后能节省大量的磁盘空间（尤其是Office文档，压缩比高得惊人），但不是每台机器都安装了解压缩软件，因此有些品牌的闪存内置了压缩/解压缩程序，才彻底解决了问题，笔者也想在自己的闪存上放这么个工具，就可随时随地解压缩了。

闪存盘常处于移动之中，因此所需的压缩软件最好是绿色软件免安装，而且体积还要小，笔者找来找去，最后找到了A43 File Management Utility（下载地址为http://www.skycn.com/soft/10542.html）。其实它是一个文件管理工具，不过它内置了压缩解压缩引擎，可支持ZIP、自解压，还可对生成的压缩包加密，虽然不如老牌的WinZip和WinRAR，但对移动存储来说完全够用了。

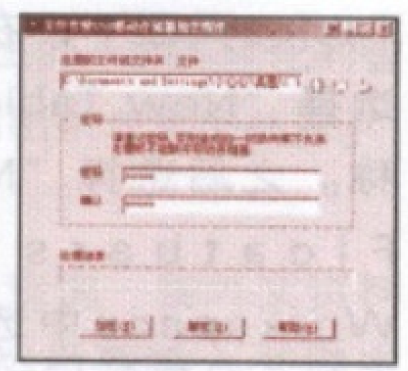
它的使用很简单，只要把要压缩或解压的文件拖放到“Zip”或“Unzip”按钮上即可，如图3。另外A43还内置了一个文字处理工具，单击“Text Editor”即可切换到文字处理界面，它可动态显示行数和字数，而且无撤消/恢复步数的限制，可打开64kB以上的超大文本文件，总之功能远比Windows的


图3

"记事本"强大，需要的朋友可以一试。

五、加密数据很简单

这里笔者使用的是"文件密使USB移动存储器加密程序"（下载地址是http://www.skycn.com/soft/8593.html），它只有一个可执行文件，体积296kB。只要把它复制到闪存上，我们的普通闪存盘就变成了加密型。


图4

它对文件和文件夹都可进行加解密，其界面如图4所示，首先选择要处理的文件或文件夹，输入密码后，单击"加密"或"解密"即可。

最后，别忘了我们的优盘还要用来存储数据呢，把这么多东东一起放在优盘上，空间多少有点吃紧，这时候，就需要UPX出场了，一个可执行文件压缩工具，可压缩DLL、EXE、OCX等格式的文件，压缩后的文件体积只有原来的30%～40%，而且还完全不会影响程序的运行，它的下载地址是http://www.hanzify.org/detail.asp?SOFT_ID=4288。

经过上述操作后，我的32M优盘还有25M左右的剩余空间，用来保存文稿、插图绰绰有余。

Windows也玩多桌面

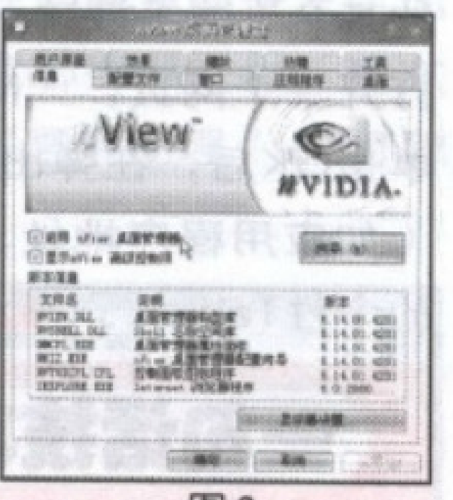
■安徽 居志成

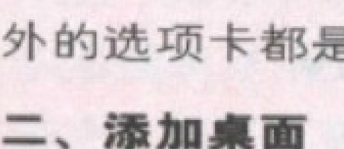
对Linux下的多桌面我们都很羡慕，可惜的是Windows没有这个功能，不过如果你用的是NVIDIA芯片的显卡，只要安装了最新的驱动（雷管五，版本号4X.XX，笔者安装的是42.01版），不管是在98、2000还是XP下，都可拥有多个桌面，还可通过热键，轻松地进行桌面和应用程序的切换。下面以笔者的古董显卡TNT2 M64为例来说明。

一、启用桌面管理器

依次打开"显示属性"→"设置"→"高级"→"TNT2 Model 64"，就会弹出很有新意的侧拉式菜单，单击"桌面实用程序"，然后在右边的对话框里选中"启用桌面管理器"（如图1）。再点它左边的"桌面管理器配置"，进入"nView桌面管理器"对话框（如图2）。别忘了选中"启用nView桌面管理器"和"显示nView高级控制项"，并点应用，不然"信息"之外的选项卡都是灰色不可用的。


图1


图2



二、添加桌面

切换到"桌面"选项卡，你会发现在"桌面"列表中有个名为"默认"或"Default"的桌面（如图3）。点"添加"进入"桌面属性"对话框，在"桌面名称"中填入你给新桌面取的名字，还可通过"浏览"选择需要的桌面墙纸（如图4）。要建立多个桌面的话可重复上面的操作。

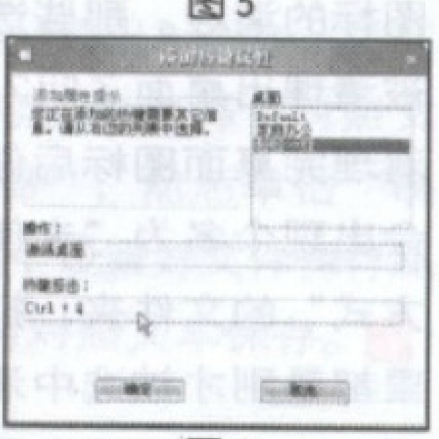

图3

三、配置快捷键

为了使桌面切换更方便，"nView桌面管理器"提供了热键功能。返回管理器窗口，切换到"热键"选项卡，从"选择一项操作"中选择"激活桌面"（如图5），然后点"添加"进入"添加热键属性"对话框，选择一个桌面，把光标移到"热键按击"输入框里，按住控制键（如Ctrl键），再按下一个字母（如图6），确定后热键就会生效。用同样的方法给其它桌面添加热键。完成后退出桌面管理器。


图4


图5


图6

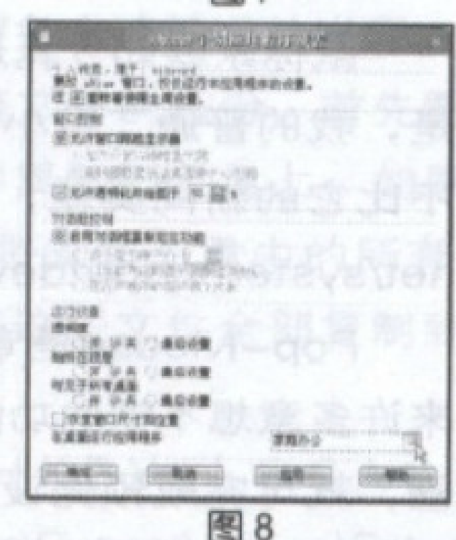
现在可以试试了，按下与某个桌面对应的热键，怎么样，桌面墙纸立马就变成了你刚才选择的图片了吧？当然，你也可在桌面上通过右键菜单来选择需要的桌面。先别得意，多个桌面的好处还在后头呢。

四、指定应用程序

多个桌面的最大好处是它们可有各不相同的个性设置，而且互不干扰，笔者以为最实用的是可让不同的应用程序在特定的桌面上运行。设置方法如下：

在"nView桌面管理器"中切换到"应用程序"选项卡，点"添加应用程序"查找要添加的程序（如图7）。在列表中选中这个程序，然后点"个人设置"，在打开的对话框下部的"在桌面运行应用程序"列表中选择可让它运行的桌面（如图8）。完成后返回桌面。


图7


图8

为了使你的桌面更有个性也更有条理，你可针对不同的应用目的添加不同风格的桌面，再给不同的桌面分类指定专用的应用程序，如设计一个"家庭办公"桌面，把MS Office、WPS Office添加进去，其余依此类推。配合热键的使用，不仅可在多个桌面之间自如地切换，享受常换常新的惬意，还可在不同的桌面上处理不同的事务而不被一大堆窗口搅得头昏脑胀，大大提高工作效率。

安全清理桌面图标

■辽宁 柳林

电脑在使用一段时间后，桌面上的图标会随着软件安装的增加而“拥挤不堪”，这样的桌面不但影响了视觉，还会减缓电脑的启动速度，可是删除不常用的图标，又怕以后再用时找不到位置，那该怎么办呢？其实只要你安装了Windows XP，就可放心安全地清理桌面上的图标了。具体操作如下：在桌面上单击鼠标右键，在弹出的菜单中选择“排列图标”→“运行桌面清理向导”，即可弹出“清理桌面向导”窗口，点击“下一步”，又会出现一个带有所有桌面图标的复选窗口（如图1），其中每个图标的后面都列出了其最后一次运行的时间（桌面上的图标如果一次都没有使用过，会显示“从不”），可根据使用时间的先后，将不常用的图标选中最后单击“下一步”就会结束桌面图标的清理。那些选中的图标真的被清理出桌面了吗？当然不是了，清理完桌面图标后你会看到桌面上会出现个名为“未使用的桌面快捷方式”的文件夹，打开来看看，这里都是刚才被选中清理的图标（如图2），这下明白了吧，不常用的图标都被移动到了这里，以后如果有找不到的图标，就到这里找找吧，毕竟桌面的清洁才是最重要的呀。

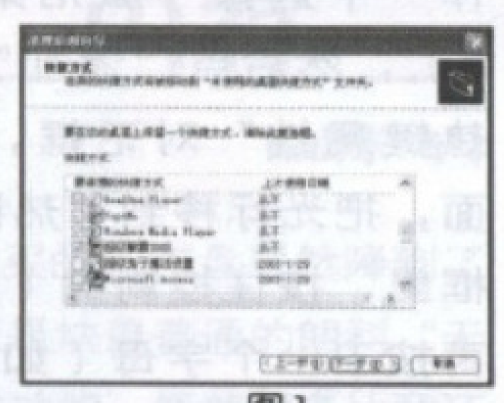


图1

图2

优秀的驯“鼠”员——Pop-Mouse

■山东 康成凤

鼠标家族如今真是兴旺，什么网鼠、光电鼠等等。可是，我的普通二键小鼠经过Pop-Mouse的调教后，丝毫不比它的新同类差，下载地址http://download.pchome.net/system/inputdev/4480.html。

Pop-Mouse是专业的鼠标增强软件，它可为鼠标带来许多意想不到的功能，比如：只要你潇洒地用鼠标划个圈，就可完成预先设计好的命令。同时，Pop-Mouse还有非常全面的个性化设置，你可对各种功能、动作、显示的快捷键等随心所欲地进行设置。给人的感觉就是舒服。

一、轻松“画圈” 轻松操作

运行Pop-Mouse后，会在托盘中出现个图标。右击，选择“Show Monitor”。在弹出的窗口（如图1）中，有鼠标的动作（移到屏幕四周，顺/逆时针画圈或上下左右晃一下）与相应的操作。你只要按住Ctrl或Shift后再做动作，又会出现新的对应操作。而且，在你使用熟练后，可不必打开窗口直接操作。



图1

二、个性操作 个性飞扬

可自如地改变各种操作，这才是Pop-Mouse更大的亮点。右击托盘图标，选择“Workspace Manager”。在Tables页面下，右击Tables，选择“New Table”，输入名称。之后选择“Menus and Floatbars”标签，从Workspace中选择需要的操作，单击左上角的Copy键（如图2），再选Table1中需要的动作（Direct为不按任何键时鼠标动作，+Ctrl、+Shift为按下Ctrl和Shift时鼠标动作），选择“Paste”（如图3），就完成了。当同时有多个Tables时，右击托盘图标，在Switch to Tables中选择Tables。

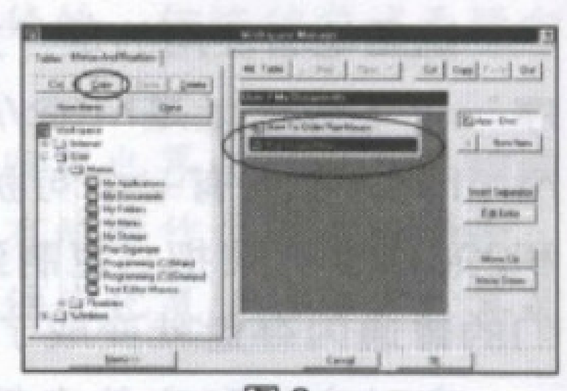


图2

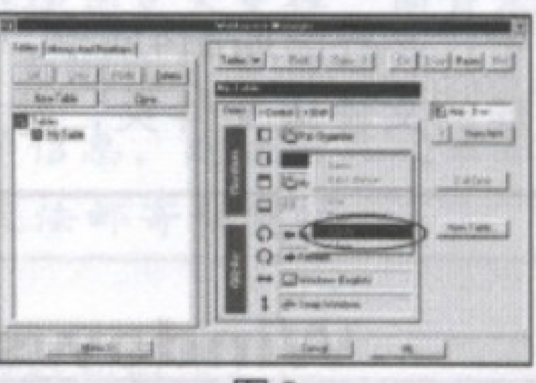


图3

也许在Workspace的操作太少，没有你需要的。别着急，选中某个动作，选择“New Item”（如图4），在弹出的窗口中选择一种操作（“Open…”中的“Application Document”是打开某个程序，“File Folder”是打开某个文件夹。“Execute...”中的“Keyboard Sequence”是代替键盘的某个（些）按键。“Internet...”中“WWW Page”是打开一个网页，“Mail to”是发E-mail给某个地址），单击OK后，在弹出的窗口（如图5）中输入相应的信息（如应用程序地址、网址等）。这样，你就拥有你自己的个性Tables了。

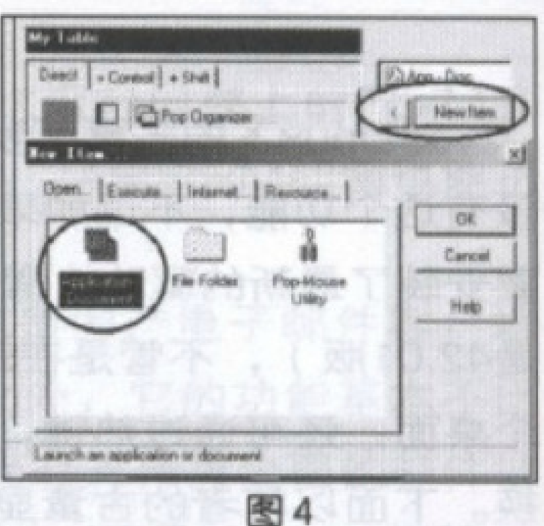


图4

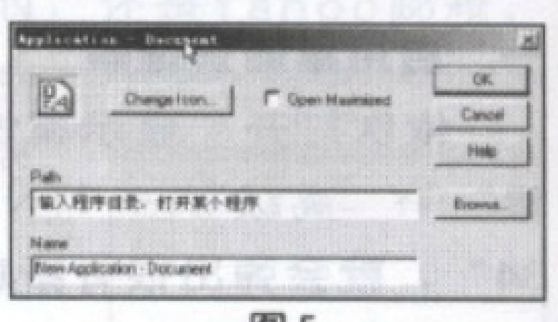


图5

一句话技巧 关于MSN

点击“工具”→“选项”→“保密”，然后点击“查看哪些用户已将您添加到他们的联系人名单中？”旁的“查看”按钮，将会弹出一个联系人名单列表，就可看到自己在谁的联系人名单里。 **（四川 程亮）**

点击“工具”→“选项”→“保密”，在“我的允许名单”联系人列表框中对某个联系人点击鼠标右键，在弹出的菜单中，若“删除”项可选，则表示你已不在对方的联系人名单里；如果“删除”项不可选，恭喜你，对方仍然留着你的位置。 **（四川 程亮）**

当缺省连接服务器出现故障时，点击“工具”→“选项”→“连接”，可以发现“我使用代理服务器”选项，点选后可选取“类型”如“SOCKS 5”；“服务器”如“165.194.14.133”，“端口”为“1813”。再进入MSN，你会发现可以顺利运行MSN了。 **（北京 田田）**

东方快车2003使用技巧

■湖南 aj

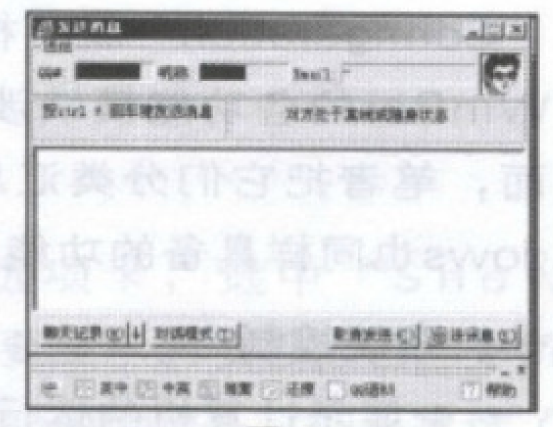
东方快车2003是交大铭泰公司最新推出的一款国际化的智能翻译平台软件，笔者有些使用心得，写出来与大家共享。

一、快速搜寻网站资料

一般情况下，当我们需要从网站中查询一些外文资料时，首先要登录相关搜索引擎网站，然后再输入关键字查询搜索。不过在东方快车2003中你可通过如下方法快速搜寻所需的网站资料。

用鼠标右键单击系统托盘区中的“东方快车”图标，从弹出的右键菜单中选择“多语搜索”命令，打开“多语搜索”控制面板。

在编辑栏中输入需要查询的关键字，然后单击控制面板中的“设置回车键及搜索引擎”按钮，设置好搜索方式及所使用的搜索引擎。“多语搜索”支持包括“Google”、“Yahoo”在内的多个著名搜索引擎，并可从“常规”、“中英”、“英中”和“日中”四种搜索方式中选择其一使用，如图1所示。


图1

设置完成后，按下回车键，系统就会自动启动IE浏览器软件，并按照用户输入的关键词通过选定的搜索引擎进行搜索，这时用户很快就能获得自己所需要资料的搜索结果。

二、聊天无国界

许多朋友在使用ICQ、MSN、QQ等在线聊天工具时，常常遇到海外的朋友用英文和我们联系的情况。如果你的英文水平不是很好的话，一定聊得很吃力。现在好了，只要你使用东方快车2003的“聊天助理”就可和世界各地的朋友进行无障碍聊天了。

用鼠标右键单击系统托盘区中的“东方快车”图标，从弹出的右键菜单中选择“聊天助理”命令，打开“聊天助理”控制面板。打开ICQ、MSN、QQ等聊天工具消息发送框，“聊天助理”控制面板就会自动吸附在消息发送框下方，如图2所示。

图2

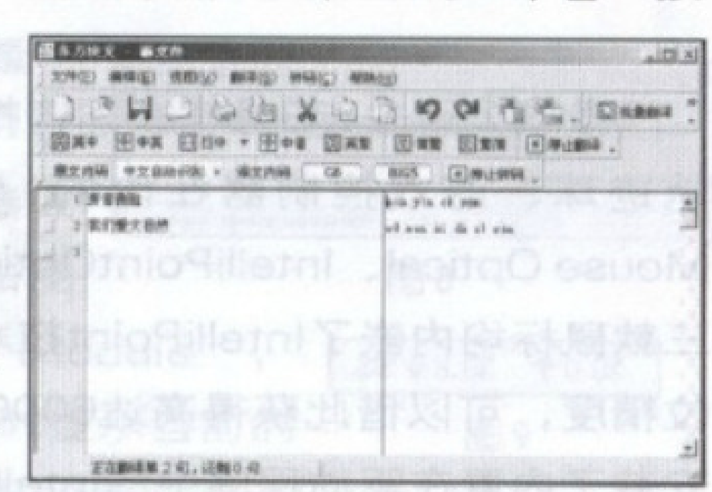
在消息框中输入要发送的中文信息，接着单击“聊天助理”控制面板中的“中英”按钮，这时消息框中的中文就立即被翻译成英文，单击“Send（发送）”按钮就可将信息发给对方。

当我们收到对方的信息时，只要打开“东方快车2003”的导航平台，单击“中”翻译按钮就可将收到的英文信息翻译成我们所熟悉的中文。

三、轻松制作汉语拼音文件

由于汉语拼音文本的特殊性，制作汉语拼音是一件很麻烦的事情。现在用户只要利用东方快车2003所提供的“东方快文”功能，就可非常轻松地制作出汉语拼音文件。

打开“东方快文”，在东方快文左侧的编辑区中编辑好将要进行转换的文本内容，然后单击工具栏上的“中音”按钮，这时在右边的翻译区中，就可看到左侧编辑区中的所有汉字都被转换成汉语拼音，如图3所示。如果用户发现翻译区中的汉语拼音出现多音字转换错误时，还可在翻译区中对相应拼音进行修改。


图3

在“东方快文”中用户可采用多种方式保存汉语拼音文件。

1.通过“复制”、“粘贴”操作将翻译后的汉语拼音以文本的方式拷贝到其它文字处理软件中使用，如Word或WPS Office等。

2.单击工具栏上的“保存”按钮，将汉语拼音文本保存为文本文件供以后使用。采用此方法保存后的文件只保留有汉语拼音的文本内容。

3.将汉语文本与汉语拼音制作成对照文本进行保存。具体操作方法是：选择“文件”菜单下的“导出”命令，打开“导出”对话框，在“导出内容”选项区中选择“对照文本”，并将“导出范围”选择为“全部”，然后单击“确定”按钮，在“导出对照文本”对话框中设置好文件保存路径及文件名，最后单击“保存”按钮将对照文本保存。P

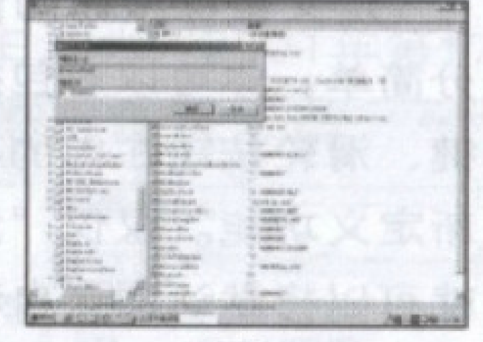
更改Windows 98安装文件源目录

■山东 金延强

使用Windows 98的朋友可能都会遇到这样一个问题，当我们添加新的硬件或系统组件时，往往需要插入Windows 98的安装光盘，非常麻烦，为此我们可通过修改注册表来更改系统安装文件的源目录，避免上述情况的出现。

1.如果你的硬盘还没有系统安装文件的备份，首先需要将Windows 98光盘中的安装文件复制到硬盘上，如果你不想复制全部安装文件的话，可将安装光盘中的所有.cab文件复制到硬盘上也可，例如将这些文件全部复制到H:\WIN98SE文件夹中。

2.运行注册表编辑器，打开HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Setup分支，然后在右边的窗口双击“SourcePath”子键，打开“编辑字符串”对话框，在“键值”框中输入安装文件的备份路径“H：\WIN98SE”，最后单击“确定”按钮（如图1），退出注册表编辑器。


图1

3.接下来重新启动系统即可生效，以后在安装新硬件或系统组件时，当需要读取系统安装文件时，Windows 98会自动到我们指定的路径中去寻找，从而避免频繁插入系统安装光盘的麻烦。P

用软件"升级"鼠标

■北京 杨小小

微软公司去年8月底在国内推出了包括鼠标、键盘、轨迹球、游戏控制器在内的14种新硬件，而Wheel Mouse Optical、IntelliPointOptical、IntelliPoint Explorer三款鼠标均内嵌了IntelliPoint技术，大大提升了鼠标的定位精度，可以借此获得高达6000点/秒的采样能力，而且安装了内置在驱动程序中的IntelliPoint应用程序后还可以重新定义鼠标上各个按钮的功能！

看了上面的消息，不知您是否对微软的这三款鼠标流出了羡慕的口水?其实，恐怕我们也真的只能流流口水而已，因为最便宜的一款定价也高达199元，估计绝大多数朋友是不会舍得这笔投资的。

笔者经过一番试验，证明可以将微软的IntelliPoint系列鼠标的驱动程序用在普通的滚轮鼠标上，而且对系统的稳定性没有丝毫影响！

一、下载并安装IntelliPoint驱动

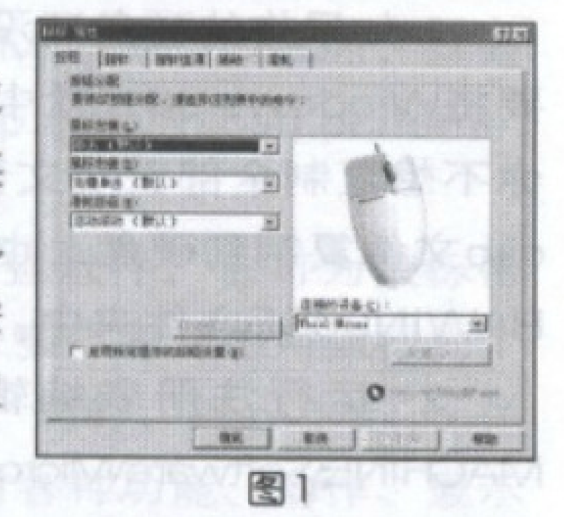
首先，请到驱动之家下载微软IntelliPoint系列驱动程序，下载地址为http://www.mydrivers.com/cgi-bin/input/630,1.htm，该驱动程序的最新版本为4.1版，可以在Windows 9X/Me/NT4/2000/XP各种平台下使用。

不过，该驱动程序分别有英文、简体中文两种版本，对我们来说，当然是选择后者。另外，下载文件的个头颇大，差不多有10MB左右。至于驱动程序的安装过程并不复杂，一路回车即可完成安装。

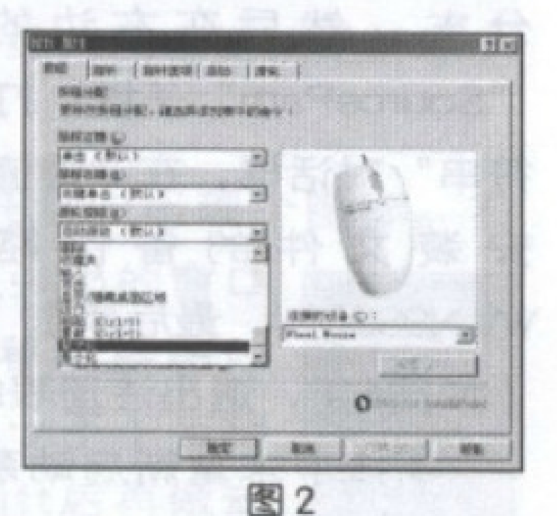
二、重新定义按钮功能

重新启动系统后，系统会自动打开"Microsoft IntelliPoint"快速入门指南，我们可以从这里阅读到关于Intellipoint应用程序的各项功能及优点的简要说明，它可以帮助我们快速掌握重新定义鼠标各个按钮功能的技巧。

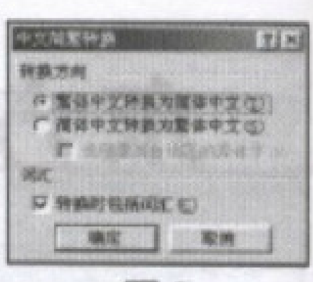
从"控制面板"→"鼠标"中打开"鼠标属性"对话框，或者从"开始"→"所有程序"菜单执行"Microsoft鼠标"命令也行，接下来我们就可以在"按钮"对话框中对鼠标的各个按钮功能进行重新定义了（如图1）。


图1

定义鼠标按钮功能的操作十分简单，你可以对包括左键、右键、滑轮按钮在内的各个按钮重新定义功能。仅仅"滑轮按钮"就可以将默认的"自动滚动"重新定义为"上一步、下一步、运行、粘贴、最大化、最小化"等功能（如图2），这样我们就可以让它执行打开一个文件或者网页等操作，从而大大减轻操作鼠标时的工作量并且提高工作效率。

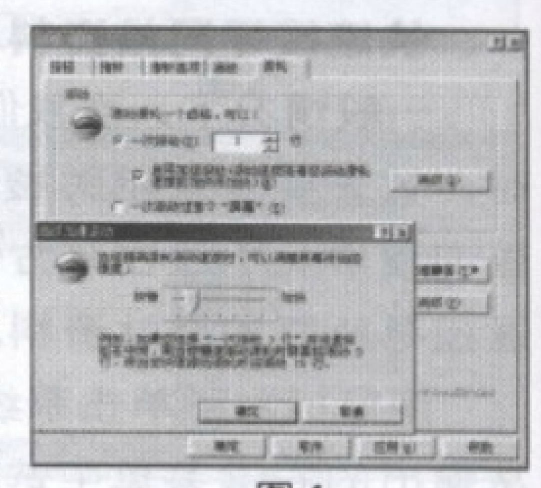

图2

如果你选择了"启用特定程序的按钮设置"，则可以在如图3所示的窗口中添加一个或多个应用程序，然后为它们特别设置鼠标按钮的功能，你可以为每一个不同程序分配不同的功能键。


图3

三、其它新增特性

其实，仔细观察一下，除去"按钮"标签页外，我们还可以发现一些其它方面的改变。比如在"滑轮"标签页增加了两个"高级"按钮，点击上面一个"高级"按钮后，我们可以在提高滑轮滚动速度的同时调整屏幕滚动的速度（如图4）。


图4

虽然通过某些第三方软件，我们也可以重新定义鼠标各个按钮的功能，但它们大多是共享版本，需要注册后才可以使用全部功能，当然不如全中文界面的IntelliPoint程序简洁方便。

WinBar——打造超级无敌工具栏

■山东 郑振涛

WinBar是一款体积小巧、功能强大的Windows增强工具软件（下载地址为http://www.winbar.nl/download.php）。启动后会在桌面上显示如图1所示的工具栏，实时显示着Windows版本、CPU占用率、内存使用量以及音量调节。它还内置了20多种功能模块，只要单击工具栏右侧向下的小三角，在出现的菜单中选择"Configuration"就可根据个人需要来定制工具栏了。

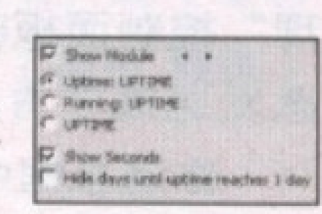
图1

WinBar的各功能模块涉及到系统、硬件、网络等多方面，笔者把它们分类汇总了一下。另外，对有些Windows也同样具备的功能，就不再向大家介绍了。

一、系统控制

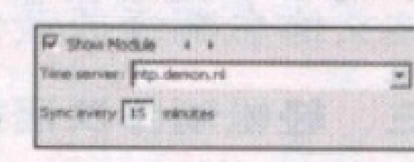
1.显示计算机的运行时间

进入"Uptime"选项卡，如图2，选中"Show Module"，这时WinBar的工具栏上就会显示出计算机的正常运行时间了，单击右边的两个小三角，可调整该模块在工具栏上的位置。


图2

2.网络校时

进入"Time Sync"选项卡，选中"Show Module"，在"Time Server"下拉列表中选择一个校时服务器（如图3）。由于网络方面的原因，建议大家多试几个，以选择一个比较稳定的服务器。


图3

3.事件提醒

WinBar可在工具栏上同时显示当前时间和日期，只要进入"Clock"选项卡，选中"Show Module"即可。另外，我们还可在这里启用WinBar的事件提醒功能，单击"Alarm"，打开如图4所示的对话框，选中"Enable Alarm"。"Specify time"为特定时间，"Specify interval"为间隔时间，在"Popup the following text"中可输入提醒文字，"Run the following command"可设置定时运行的程序，最后按"OK"即可生效。

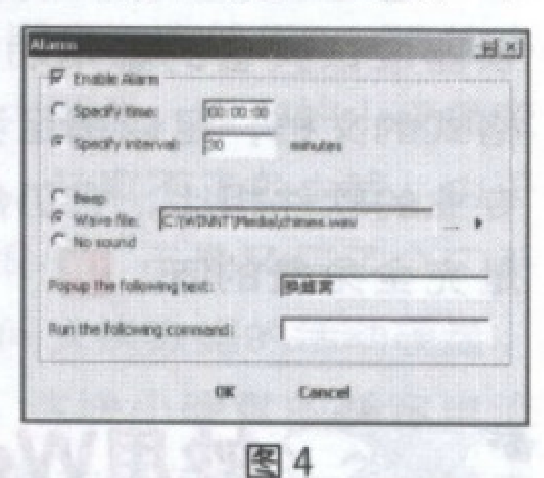


图4

4.显示磁盘信息

进入"Disk Usage"选项卡，选中"Show Module"，如果包含网络驱动器，就复选"Include Network drives"。设置完成后，WinBar工具栏上会多出一个硬盘的图标，把鼠标移动过去，就会显示出磁盘的容量信息，如图5，比Windows的直观多了。

图5

5.快速更改屏幕分辨率

进入"Resolution"选项卡，选中"Show Module"，WinBar工具栏上会出现当前的屏幕分辨率，在其上单击鼠标，就可在出现的菜单中快速更改屏幕分辨率了，如图6。

图6

6.Winamp控制

进入"Winamp"选项卡，选中"Show Module"，然后在"Path to Winamp"中输入Winamp的安装路径，按"Close"关闭对话框。这时WinBar工具栏上会出现Winamp的控制按钮，可方便地进行播放、快进（退）、暂停等操作。

二、网络设置

1.查看主机名称和IP地址

进入"Hostname"选项卡，选中"Show Module"，然后根据需要选择要显示的项目，包括主机名（Hostname）和用户名（Username）。如果复选了"Show IP Address"，还可直接在WinBar工具栏上显示当前主机的IP地址。

2.邮件检查

进入"E-mail"选项卡，选中"Show Module"，然后输入POP3服务器、用户名和邮箱密码，并设置好检查邮件的间隔时间，在右边还可设置提示声音和电子邮件客户端软件，如图7，设置完成后WinBar就可在后台自动检查新邮件了。

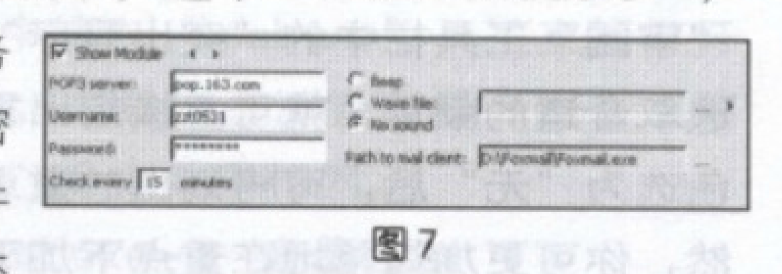


图7

3.网络搜索

进入"Google"选项卡，选中"Show Module"，这时WinBar工具栏上会出现输入框，输入要搜索的关键词，按回车，软件会自带打开系统默认的网络浏览器来显示搜索到的内容。

4.查看网络数据流量

进入"DU Meter"选项卡，在这里可查看接收和发送的数据总量，如图8。如果选中了"Show Module"，WinBar会在工具栏上即时显示当前的数据流量，如图9，向下的箭头表示正在下载数据，向上的箭头表示正在上传数据。

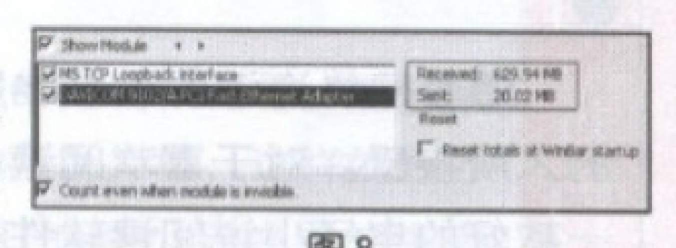


图8

↓8.8K ↑0.0K

图9

巧用Aida32选购二手显示器

■湖南 周进

对于一些喜欢从二手市场选购产品的朋友来说，选择二手显示器是一件比较伤脑筋的事情，因为朋友们在选购二手显示器时，商家是不允许你将显示器后盖打开的，你只能从显示器的外表和产品铭牌上来分辨显示器的新旧程度。但现在在二手市场，许多二手显示器都已经过JS的翻新处理，从外表上你根本看不出该产品的新旧程度，如果JS同时将显示器的产品铭牌也更换的话，那么你更加分辨不出显示器真实的出厂时间了。

其实，每台显示器信息都包含DDC信息和机身铭牌两部分。其中DDC信息部分是显示固化在机内电路中的信息，一般包括显示器名称、型号、序列号、生产日期、显示器最大可视面积、行频、帧频等，这些固化在显示器中的信息JS一般是没有修改的。因此我们在选购二手显示器时，只要能读出显示器DDC信息就可准确了解显示器的生产日期，从而避免上当受骗。

要读出显示器DDC信息，需要借助一款名为"Aida32"的工具软件。"Aida32"是一款功能强大的测试计算机软硬件系统信息的工具软件，它可详细地显示出计算机每个方面的信息，下载地址http://www.skycn.com/soft/8258.html。

用"Aida32"查询显示器生产日期的方法很简单，运行"Aida32"，在主界面左侧的目录树窗口中单击"显示"选项前面的"+"号将"显示"选项展开，然后选择"监视器"选项，这时在右侧的窗口中就可查询到包括显示器生产日期在内的众多有用的信息，如图1所示，可看到所测试显示器的出厂日期为"2001年第17周"，即在2001年4月出厂。当你在此处看到的显示器出厂日期、产品型号或产品序列号等信息与商家标明的有出入时，最好不要选择这台显示器，因为它很有可能是经过翻新处理后的伪劣产品。

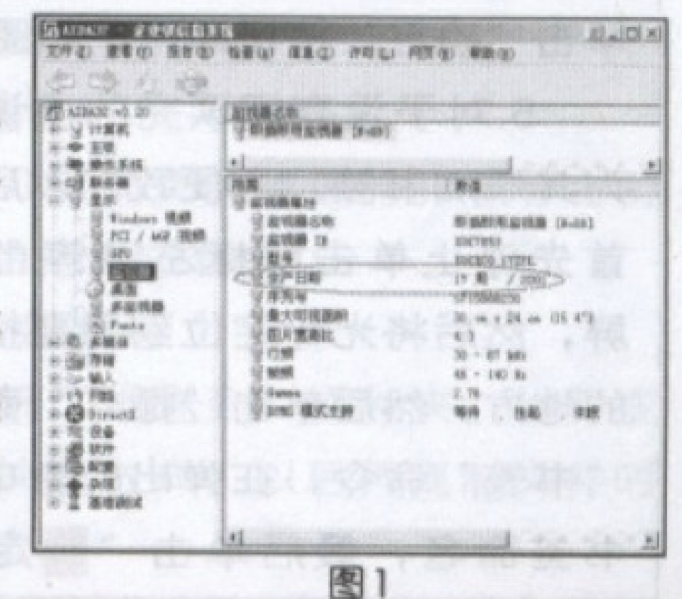


图1

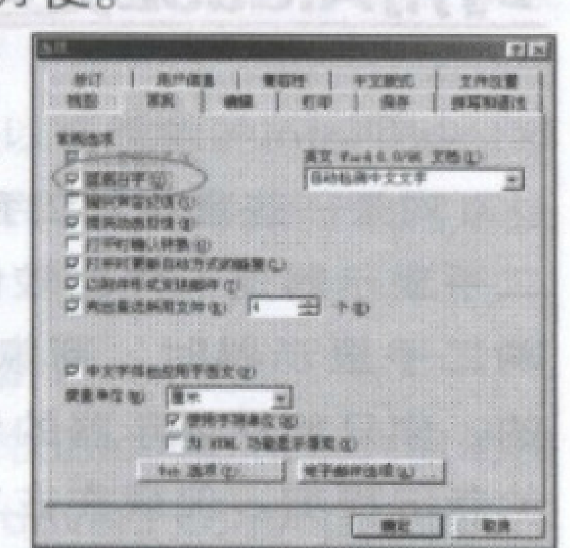
用Word做个电子小说阅读器

■山东 金延强

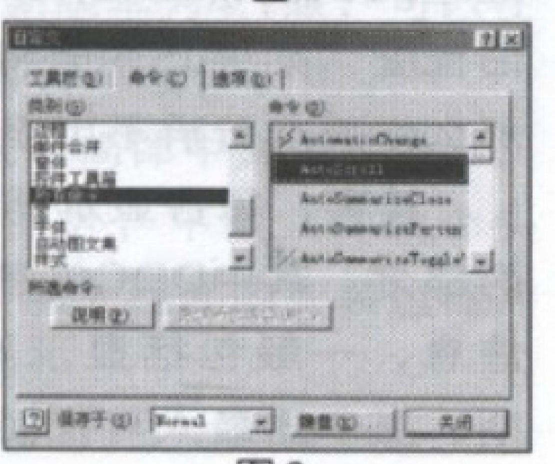
随着网络资源的日益丰富，电子小说已被越来越多的人所接受。对于喜欢阅读电子小说的朋友来说，拥有一款好的电子小说阅读软件是必不可少的，比如大名鼎鼎的ReadBook、e-book等，但这些软件大多数都是共享软件，需要注册，非常麻烦。其实在Word中也可实现上述软件的主要阅读功能，而且非常简单，下面就让我们以Word 2000为例来看一下具体实现步骤。

1.打开Word程序，单击“视图”菜单中的“网格线”命令，让Word显示出文档中的网格线。添加网格线的目的主要是为了我们阅读方便。

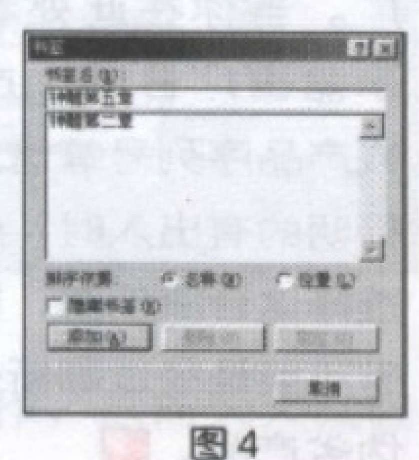
2.单击“工具”菜单中的“选项”命令，在打开的“选项”窗口中选择“常规”标签项，然后选中“常规选项”中的“蓝底白字”复选框（如图1）。选择蓝底白字可大大缓解我们长时间阅读所产生的视力疲劳，保护我们的眼睛。


图1

3.单击“工具”菜单中的“自定义”命令，在弹出的“自定义”窗口中选择“命令”标签项，然后在左侧的“类别”框中选择“所有命令”，在右侧的“命令”框中找到“AutoScroll”命令（如图2），按住鼠标左键拖动该命令到Word的工具栏上，放开鼠标左键，你会发现工具栏上多了一项“自动滚动”按钮，单击该按钮，鼠标便会变成上下滚动状态——将鼠标移动到滚动条中心位置以上，屏幕便会向上滚动；将鼠标移动到滚动条中心位置以下，屏幕便会向下滚动，而且鼠标离滚动条中心位置越远屏幕滚动速度也就越快。接下来将鼠标调整到合适的位置，即可阅读你喜欢的小说了，如果要停止自动滚屏的话，只需单击鼠标左键即可。


图2

4.许多电子小说阅读器都带有简繁体文字转换功能。如果要在Word中打开繁体小说的话，只需单击“工具”菜单中的“语言”子菜单，然后选择“中文简繁转换”命令，在弹出的窗口中选择“繁体中文转换为简体中文”，最后单击“确定”按钮即可（如图3）。


图3

5.对于没有阅读完的小说，还可为其添加书签，方便我们以后阅读。首先停止单击鼠标左键停止自动滚屏，然后将光标定位到需要插入书签的地方，然后单击“插入”菜单中的“书签”命令，在弹出的窗口中为该书签命名，最后单击“确定”按钮（如图4），下次接着阅读时，可再次单击“插入”菜单中的“书签”命令，在打开的窗口中选择书签名称，单击“定位”按钮即可。

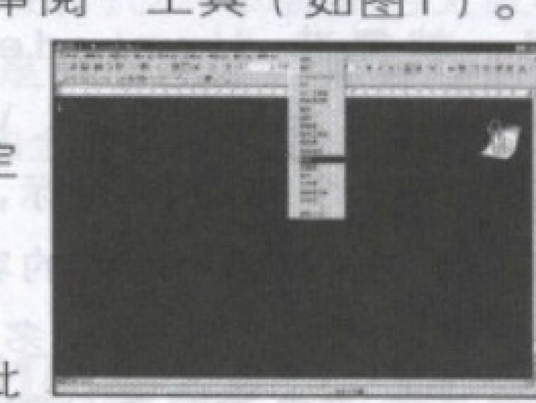
图4

通过以上步骤，我们基本上完成了一个电子小说阅读器应该具备的基本功能，而且Word能阅读众多常见格式的文档，足以满足我们的阅读需要。当然，和一些专业的软件相比，它仍然有所差距，不过别忘了，这可是完全免费的呀！

妙用Word修订文档

■山东 康成凤

在信息爆炸的今天，看电子书籍已成为必然。但俗话说得好：不动笔墨不读书。难道我们写批语的良好习惯要在今天放弃，当然不，而且要在Word中发扬光大。首先右击工具栏，打开“审阅”工具（如图1）。


图1

一、写批注

在Word 2000中，只要选定要写批注的地方，单击“审阅”工具栏中的“插入批注”按钮，在屏幕底端的批注窗口中键入批注文字。完毕后，单击“关闭”来关闭批注窗口。也许你认为文字批注不够现代化，可单击批注窗口中的“声音批注”按钮，就可用“录音机”录下“声音批注”。当你将鼠标移到有批注的文字上时，鼠标会改变，停留一会后，就看到你的批注了。你还可用“编辑批注”和“删除批注”来二次编辑批注。

在Word XP中，对批注的编辑按钮在一处，并且批注在文章的右侧。

二、作修订

有时，我们要给自己或他人修改文章，这时修订就显得十分重要。单击“审阅”工具栏中的“修订”按钮，之后，你对文章的修改将变为红色，并在行最左边有一道竖线。这样可清楚地看出修改过的地方，便于自己与别人进一步修改。当定稿后，可选定修订处再单击“接受修订”或“拒绝修订”按钮。

在Word XP中操作基本相同，只是“删除文字”会出现在屏幕右侧。

三、划重点

我们在读书时，经常要划出重点词、句等。在Word中，也可实现这个功能。单击“审阅”工具栏中的“突出显示”按钮，再选取合适的颜色，就可直接划出重点。当颜色选为“无”后，可将划出的重点清除。当然，你可更加简单地在重点下加下划线的方法实现上述功能。鉴于笔者水平，尚未在Word XP中发现此功能。

好了，有了如上三招，你可更加高效地使用电子文档了。









奇门遁甲

巧增USB接口的功率

■山东 扈玉芹

我的电脑是很早以前买的，过去一直使用2.1GB的小硬盘。最近终于升级了，加了块大硬盘。原来的小硬盘变成了鸡肋，挂在机箱里没什么用，又卖不了多少钱。由于它是3.5英寸4500rpm的，功率很小，于是又买了个二手USB硬盘盒，准备改造成朋友之间交换数据的活动硬盘。

但将硬盘盒买回来才发现，这块小硬盘的额定电流居然是600mA，比USB接口的最大电流500mA稍微大一点。加电测试，复制小文件一般没问题，但对于大一些的文件，就显示错误，而且极不稳定。但硬盘盒已买回来了，如果再买块笔记本电脑硬盘太浪费，使用外接电源又很不方便，只能想其它办法解决。主板上一共有两个USB接口，每个接口都能提供500mA电流，如果让两个接口同时供电，那硬盘不就正常工作了吗？

我的老主板上本来只有两排USB插针，插座是自己后来加上的。找到主板上的USB插针，连接插座上的两组8根线，每组为“红、白、绿、黑”4根。翻阅以前的资料，得知“红、白、绿、黑”分别对应电源正极（+5V或VCC）、数据负线（USB Port-或Data-）、数据正线（USB Port+或Data+）和地线（Ground）。将两组电源正极和地线分别并联起来（注意：是电源正极与电源正极相连，而不是正极与地线相连，那样会短路的），就可实现电源的并联了。

先分清楚代表正极和地线的插针，再将USB插座拔出来，发现两根电源正极的插针并排，这样就好办了。用一根细铜丝（可用废旧的耳机导线里的细铜丝）缠绕在两根插针上，再将铜丝固定好。这一步一定要细致，固定后的铜丝千万不能碰到别的插针，不然轻则无法启动，重则烧坏主板。从理论上说，只要将正极连接就可以了，但为了保险起见，我还是将地线也连接起来。

改造完成后加电测试，启动正常。在接上USB硬盘以前，我从手电筒里找来一个“4.5V 3W”的灯泡（额定电流约为667mA），用导线接在USB电源的正极与地线上。由于电压比额定电压提高了0.5V，灯泡显得比正常工作时稍微亮了些，但亮度很稳定。我这才放心地接上硬盘，拷贝了几个大文件，没有出现问题。接上USB闪存也很正常。看来改造是成功的，我的古董机终于可使用USB硬盘了。

现在硬盘的价格非常便宜，许多人都有升级剩下的1GB、2GB的小硬盘。如果做成USB移动硬盘，只需买个硬盘盒，花费不多，使用上面的方法，完全可省下一个笔记本电脑硬盘的资金。但是，由于该操作具有一定的危险性，可能会烧坏USB接口甚至主板（我使用的是430HX芯片的主板，烧坏了也不太可惜），所以在改造时最好请个老鸟助阵。

你在“开始”→“运行”里运行过这些东西吗？

■贵州 紫梅

1.标点符号

没想到吧，标点符号也可运行。

当你运行了几个程序后，想回到桌面文件夹中，在“运行”命令框中键入“.”（一个英文句号）即可实现梦想。如果你想直接打开C:\windows，就键入两个“..”（连续的两个英文句号），C:\windows不敢不马上赶来向你报到。一旦你陷入重重的窗口或层层的路径中时，只要键入“/”、“\”、“f”3个中的任何1个，都可把你领回到根目录（C:、D:、E:等）下。

能如此呼风唤雨，真有趣。

2.Ieshwiz.exe——自定义文件夹向导

在“运行”对话框中输入“Ieshwiz”，可直接打开“自定义文件夹向导”，与执行资源管理器“查看”菜单下的“自定义文件夹”命令效果相同。

3.Starter.exe、Sndvol32.exe——音量控制

运行“Starter.exe”可找回在系统托盘丢失的音量控制图标。

运行“Sndvol32.exe”可打开音量控制对话框调整音量和更改音频属性。

4.Internat.exe——Windows 98输入法切换程序

如果它在系统启动时没有运行，那么在Windows 98的系统托盘里就看不到输入法切换图标，此时你只要运行“Internat.exe”就可以了。

5.Control.exe

运行“Control.exe”可打开“控制面板”。

6.Fontreg.exe——字体注册程序

如果Windows 98目录下的“Font”文件夹中存在某种字体，却在Word 2000等软件中找不到，多数是字体没有被系统注册的缘故。你只需在“运行”对话框中输入“fontreg”后，单击“确定”按钮运行“fontreg”注册字体即可。

7.Winfile.exe——文件管理器

运行“Winfile.exe”可打开文件管理器。尽管它的界面显得比较土，但常用功能一应俱全。

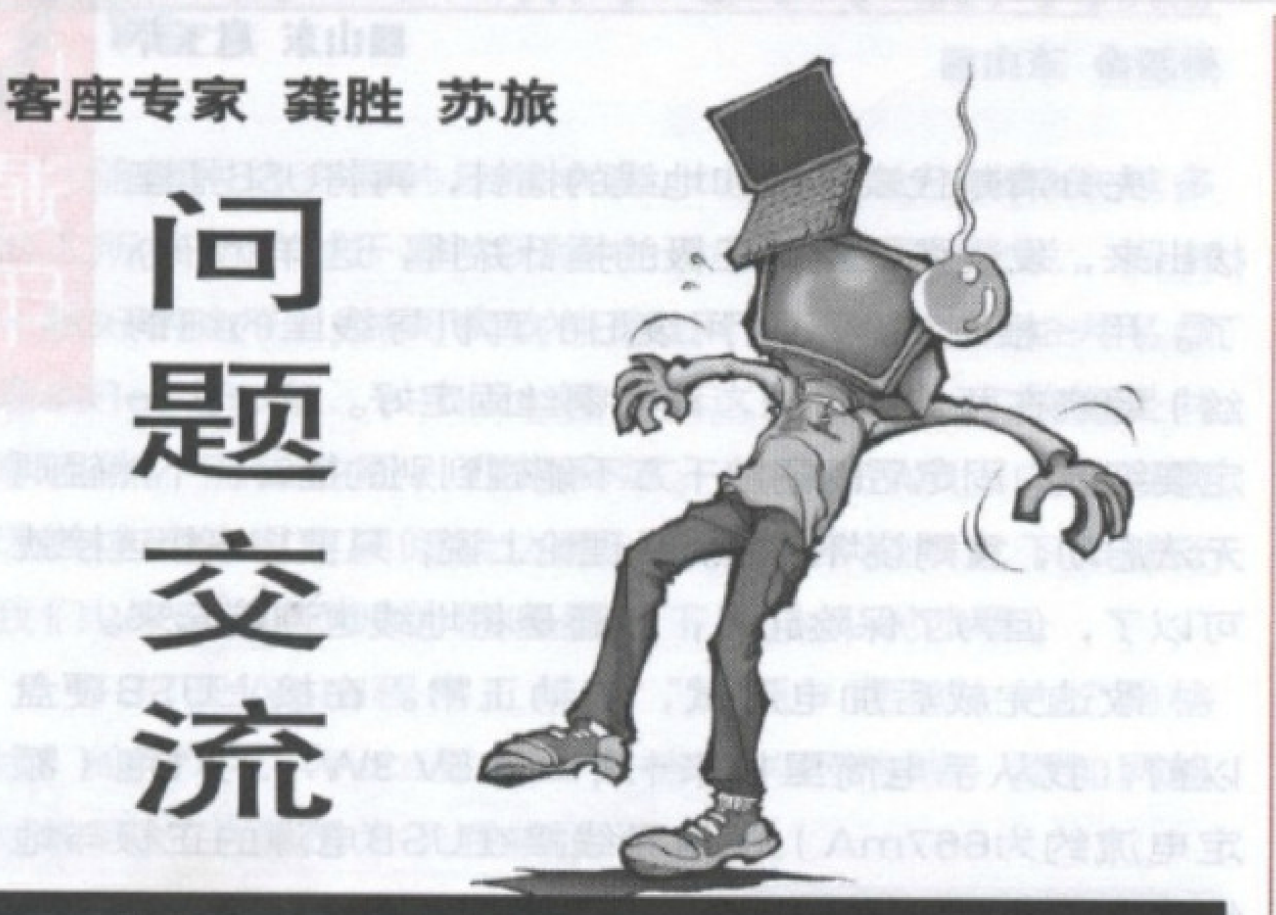
8.SendTo——“发送到”文件夹

运行“SendTo”可打开“发送到”文件夹。你可在里面为常用的文件夹添加快捷方式，以后再复制文件时就不必抓着鼠标到处找了。

应用

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=5

客座专家 龚胜 苏旅



读者 郑秉仁问：我新买的笔记本电脑上没安装软驱，在安装Office 97时由于需使用钥匙盘，就遇到麻烦了。请问如何在没有软驱的笔记本电脑上安装需要钥匙盘的软件？

答：你可使用一款DOS下很古老的软件Subst.exe，将硬盘上一个子目录模拟为A盘，具体操作如下：在硬盘上建个目录，如C:\A，然后将Office 97安装光盘中的钥匙文件拷贝到此文件夹下。安装软件前，先在"开始"→"运行"窗口中输入"Subst a: c:\a"命令。不过此法不一定对所有需要钥匙盘的软件都适用（比如瑞星杀毒软件），这也是目前还不能彻底淘汰软驱的原因之一。当然，你也不是一定要安装Office 97，现在有更新的版本。

四川 龚胜

读者 Kron问：我的显示器用了多年，前些日子发现显示颜色偏红，似乎缺少绿色，不知道是什么原因引起的？我该如何处理？

答：显示器出现这种故障其实原因很复杂，下面先讲一下原理方面的东西。CRT显示器都是基于RGB原理，即通过红、绿、蓝（三原色）组合起来形成屏幕上显示的多种颜色，显示器将这3种颜色混合起来形成一幅完整的画面。只要有其中一种原色不能正常工作，画面就会产生少一种颜色而导致偏色的感觉。你先检查一下显示器与电脑之间的连线，同时你还要确定连线上针数和分布是否与连接孔匹配，如果有不正常的地方会阻碍这3种颜色中的某种颜色的信号正常传送到显示器，而导致偏色。建议你最好先把显卡及显示器的驱动都卸掉并重装，然后检查显示器调节菜单中的色温等设置是否正常。当然由于你的显示器已用了多年，出现偏色的问题也很可能是由于显示器内部故障导致。最后我还是特别提醒大家注意：对于显示器故障，一般都应尽快送修，一定不要擅自开盖处理。

四川 龚胜

读者 PopMouse问：我的电脑装有Win98第2版，最近中文输入法坏了，只要选择任一输入法就死机，无法打汉字，手边又没有Win98第2版的系统盘，请问我应该怎么做？

答：先用最新查毒软件查杀一下病毒，然后用"系统文件检查器"检查一下是否有损坏的文件，最有效的处理方法是将所有中文输入法删除后，重新安装。不过无论怎么处理都需要你找到原始的安装盘。顺便说一下，如果硬盘空间不是特别狭小，建议大家最好在硬盘上保留安装盘的备份，能给你对系统日常故障的处理带来很大方便。

四川 龚胜

娱乐

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=5

《天地劫外章——寰神结》问题集补充

问：在游戏刚开始，师傅让我去贴字符，我把鼠标移到柱子上，只有1片放大镜，如何贴呀？

答：你先进入物品栏，在法宝项里选要用的东西，双击然后点确定，再回到游戏中，将鼠标移到柱子上会变成手形，点一下就可以了。

问：如何在游戏中跑步？

答：按住鼠标右键不要松，再按一下左键就可以了。

问：游戏怎么存档啊？我怎么也存不上！

答：游戏中不能随时存档，要在指定地点或客栈存档，不过现在好像有了随时存档的补丁。

问：我已打到离魂幽原，可是怎么也找不到憾天啊，拜托大家帮帮忙。

答：从龙骨尾部走上去就能看见。

问：游戏中岩棚区最后1根石柱怎么选？

答：最后的石柱是要倒着选的，例如闪的顺序如果是红、蓝、黄、绿，那你就要依次点绿、黄、蓝、红。

问：从通道下到剑冢后，沿着山洞向前走，然后从右下方的洞口进去，继续前进并从洞尽头处的第2个洞口处进去，继续前行到达剑匣封印处后还是找不到出口，到底出口在哪里呢？

答：每个迷宫都只有1个出口，走过若干场景后就可引发剧情了。

读者 1937问：我有个问题：当初买机回来时，电脑开机时的自我检测显示CPU为AMD XP1600+的，可现在不知何故，却显示为AMD XP1300+，系统信息也显示CPU为1050兆，可当初是1400兆的呀，这是否因为水货的缘故，或是系统某些设置错误？

答：你遇到的问题比较少见，和CPU是否为水货没有什么关系（其实很多散包CPU都是水货）。由于锁频的缘故，现在CPU倍频都与主板几乎没有什么关系，一般也不会出现错误，主频出现偏差最大的可能性是主板外频设置有问题，比如将133MHz外频的CPU设为100MHz的了。当然也可能是主板或CPU本身的质量存在问题。

四川 龚胜

读者 CS达人问：我在网上看到很多精美的Flash动画，我想加以保存，但发现大多数此类文件都无法保存，请问该怎么办？

答：Flash动画与网页的结合，通常都使用HTML tag嵌入方式，让动画成为网页中的一部分，却又不会在网页源码露出其完整的路径。对一般用户来说，想下载它就不太容易了。不过，我们可用FlashGet这款专门的软件来下载Flash动画。

FlashGet提供了相当好用的“网站浏览”功能，在你选择某个路径（URL）后，它开始侦测该URL网页中的所有网络元件，然后用树状目录的方式呈现。如果这些元件属于可下载的文件，便能直接用FlashGet来下载，相当方便。

用FlashGet下载Flash动画文件的步骤如下：复制网页中包含有Flash动画的网页URL。在“筛选”窗口中输入“.swf”，选择上方的“只显示……”，然后按“确定”。这时我们可看到右方的框中出现了后缀为.swf的Flash动画文件，然后在此文件中按鼠标右键，选择“下载”即可。

另外，如果你不使用FlashGet，还有个简单的方法可试试，就是在断线后立即查找系统目录下Internet临时文件夹中后缀为“swf”的文件，其中很可能就有你需要保存的Flash动画。

四川 龚胜

读者 费财问：我有一款集成声卡的主板，系统装完后任务条下方的小喇叭也有，就是没有声音，音量开到最大也不行，请问原因何在？应该怎么办呢？

答：这类问题的原因可能有很多，比如音箱或音箱连线有问题，误将音箱连线插头接到声卡的MIC插口上等。另外，对于集成声卡还要注意主板上的声卡选项是否打开、驱动程序是否匹配等。当然也可能是声卡或音箱本身存在质量问题。

四川 龚胜

读者 仙境传说问：我的计算机安装双系统，在C盘装了Windows 98，在D盘装了Windows 2000，现在Win2000无法启动，只能进入Win98。进Win2000时出现“因以下文件的损坏或者丢失，Windows 2000无法启动，<windows2000root>\system32\ntoskrnl.exe请重新安装以上文件的拷贝”请问该怎么做，才能实现Win2000的正常启动？

答：你遇到的问题原因是很明确的，就是Win2000系统目录下的System32文件夹中缺少Ntoskrnl.exe文件，或该文件损坏。请去别的安装有Win2000的电脑上拷贝此文件，拷贝到Win2000系统目录下的System32文件夹下即可。当然前提是你安装Win2000时未采用NTFS格式分区，否则基本上就只能重新安装系统了，在安装时可尝试采用修复安装的方式，以保留系统原有的配置。

四川 龚胜

《刀剑封魔录》问题集

问：游戏中替公输班找木莺的任务，那个小怪物太灵活了，不容易打死，怎么办？

答：那个怪物生性贪婪，只要地上有物品，不管什么它都去捡，利用它这个弱点，只要随便往地上扔点儿东西，把它吸引过来消灭就行了。

问：听说公输班处有练功场所，可我一直都没发现，需要完成什么任务才能出现吗？

答：这个练功场不需要完成任何任务就可出现，只要和公输班对话时把所有的对话选项都进行一遍就可以了。游戏中还有一些NPC处可领到一些小任务，也是通过和这些NPC反复谈话就可触发。

问：游戏中救了秦越人后，她会拜托你去救沈万山，说沈万山在乱坟岗，可我在乱坟岗并没有发现他，这是怎么回事？

答：确切地说，沈万山是在乱坟岗的十二陵，在乱坟岗中有个巨大的入口，应该很容易找到的，沈万山就缩在陵墓深处。

问：公输班提到的欧冶子到底在什么地方呀？怎么都找不到。

答：欧冶子在湛卢村，必须通过十二陵（在乱坟岗）的出口才能到达，从乱坟岗处是无法到达湛卢村的。

读者 黎平问：最近我电脑上的Outlook Express出现个怪问题：我有两个邮箱，新浪的是默认邮箱，有时会发生无法发送邮件或收件时跳过默认邮箱而去收另外一个非默认邮箱，发送邮件时页面上会有“无法发送邮件，出现错误”的提示，但我确认未修改设置。

答：这类问题很难从你描述中确定问题的具体所在。建议你采取以下处理措施：认真检查OE的设置，确认没有邮件自动分类之类的设置；用最新正版杀毒软件查杀一下系统是否感染病毒或存在木马程序；将OE删除，然后重新安装并初始化设置。

四川 龚胜

读者 方兵问：我在网上看到很多用RealPlayer实时播放的RM电影很好，可目前绝大部分网站都不提供这些“流媒体”的下载服务，请问如何才能下载网络上的流式文件（比如RM格式的电影）？

答：这个问题以前也曾解答过，要下载“流媒体”文件，关键是要找到“流媒体”文件的实际链接地址。具体有很多方法。

以下载RM文件为例，来说明怎样下载“流媒体”文件。方法1：在节目的链接上点击右键，选择保存文件，保存该链接的RAM文件，然后用记事本打开该文件，你会看到实际链接的RM文件地址，然后用“网络蚂蚁”等软件将此RM文件下载到硬盘上即可。方法2：大多数在网页中的流媒体文件地址不是很隐秘，你只需在浏览器中单击鼠标右键，选择查看源文件，其中有一条类似于“rtsp://xxx.com/xxx.rm”的语句就是需要的文件地址。方法3：使用专门的流媒体下载软件，这是最有效快捷的方法，比如Streambox VCR这款软件，使我们可轻松下载各种流媒体。Streambox VCR可解析RTSP地址背后流媒体文件真正的下载链接，并最终将文件下载到本地硬盘上。使用Streambox时先在浏览器中找到想要下载的目标，在其链接上点鼠标右键，选“复制快捷方式”把链接地址拷贝到剪贴板中，然后运行Streambox VCR，点击“添加”按钮，可看见软件已自动把下载目标的链接地址复制到“Location（待下载链接框）”中，接着选择文件的保存路径和文件名即可。

四川 龚胜

读者 李昊问：请问Win98有没有像Win2000的修复安装功能？如果有，该如何使用？如果没有，重新安装会不会造成现有文件的丢失？另外，我的机器系统中“设备管理器”里的设备出现黄色感叹号，该怎样解决？

答：Win98不具有Win2000的修复安装功能，但你可采用覆盖安装的方式，就是说在安装Win98时选择安装到原目录即可，这样原来系统下安装好的驱动程序及应用软件都不会丢失也不用重新安装。至于设备管理器里的设备出现黄色感叹号，多是因为驱动程序未安装正确或存在资源冲突，一般将其删除后重新安装，并手工调整系统资源，问题应可解决。

四川 龚胜

读者 马克西姆问：刻录机的工作速度难道真的就是如标识的那样高吗？为什么我的48倍速刻录机刻录速度不是很快？

答：CD-RW刻录机的工作速度是许多人津津乐道的技术指标。其速度指标一般是以多个速度同时表示的，如某刻录机速度参数为48×16×48×，则说明这款刻录机具有最高48倍速的CD-R盘片刻写速度、最高16倍速的CD-RW盘片擦写速度及最高48倍速的读取速度。

但刻录机光驱在工作时并不是保持恒定运行速度的，特别是对于目前许多号称40倍速以上的高速刻录机来说更是如此。由于光驱自身数据读取方式的限制，高倍速光驱（一般是指12倍速以上的光驱）并不能总是运行在

问：游戏中怎么没有卖武器装备的地方？我的武器装备要怎么升级呢？

答：看来你是受“暗黑”系列影响太深，《刀剑封魔录》中只能买到血瓶、气瓶、各类暗器和辅助道具，没有卖武器装备的，武器和铠甲要借由完成游戏中的任务增加镶嵌孔，然后镶入各种宝石升级。

问：为什么有些宝石镶嵌后有些属性是暗的？

答：可镶嵌的包括兵器和盔甲，宝石上如果有增加防御的属性，镶嵌在兵器上自然是无效的，反之加攻击的宝石镶在盔甲上也不会有作用。

问：在第1幕最后，说陶弘景不惜冒生命危险，帮助我去打败战象，我在打战象时死了1回，后来又去消灭了战象，可是找不到陶弘景了，难道他因为我战败而死了不成？

答：陶弘景当然不会死，不过你杀死战象后他已不在原来的位置了，由杀死战象的地方向前走，就会找到他。

问：我在下三道的饿鬼道碰到安禄山，他叫我去杀唐明皇，然后剧情就卡在那里，无论是见安禄山还是见唐明皇都无法进行下去，这是怎么回事？

答：答应安禄山去杀唐明皇前要和安禄山对话，会有个选项大概是我答应去杀唐明皇之类，才算你真正接了这个任务，剧情才会继续下去。

问：我已完成了畜生道和饿鬼道的任务，拿到了要找的道具，却找不到修罗道，到底在哪里呢？

答：畜生道和饿鬼道在冥城的北（上）边，而修罗道在冥城的南（下）边，并不在一起，请耐心寻找。

其声称的额定速度下，最高速度只能在光驱预读一段时间后才能逐渐体现出来，其中较多采用的是CAV（Constant Angular Velocity，恒定角速度）技术和CLV（Constant Linear Velocity，恒定线速度）技术。如今24倍速以上的光驱都普遍采用CAV与CLV相结合的PCAV数据读取和刻录方式，这些技术的采用，可精确调整刻录机的最佳激光写入功率和脉冲激光束参数，保证刻录信息的精确和信息凹坑边缘的规则，目前这类新技术主要有Just Speed、Smart-BURN、Zone CLV等。此外，部分厂商的产品还具有防护抗震功能。

刻录机的实际工作速度还与所使用的盘片质量有关。如果用户使用的是低速刻录盘片，则高速刻录机在工作时则发挥不出应有的速度。目前市面上众多盘片还不能充分发挥出高速刻录机的工作性能，不过随着盘片制造技术的发展，目前大部分主流CD-R盘片可支持24倍速以上，CD-RW盘片也正在突破12倍速的限制。

湖南 苏旅

读者 Lilion问：单位要买刻录机，但我不是很熟悉，请问CD-RW刻录机外置型接口对其本身性能有什么影响啊。

答：CD-RW刻录机按外观分为内置型和外置型两种。内置的产品较为多见，价格便宜，节省安装空间，是我们重点介绍并推荐购买的类型；而外置的刻录机产品具有移动便携的作用，如果用户资金充裕，也可考虑。此外用户还可采用内置刻录机+USB接口硬盘盒方式工作，这样也可起到一定的移动存储作用。

在刻录机设备的接口上，又分为SCSI、IDE、并口、USB等。SCSI和IDE接口多用在内置型刻录机中。SCSI接口规格的刻录机性能稳定，CPU占用率低，数据传输平稳，刻录成功率高，但价格较高，安装时还需要专门的SCSI扩展卡，因此多用于高端专业市场。而IDE接口规格的刻录机则是目前民用市场的主流产品，虽然其在CPU占用率等性能上不及SCSI接口的产品，但安装简单、使用方便、购买成本不高，这些优点都使得其受到了不少人的欢迎。

并口和USB接口多用于外置型刻录机中。并口产品因其速度较慢，目前已不多见。而USB接口则是目前外置刻录机产品的发展趋势。它们大多采用USB 1.0标准，虽然最大传输率只有12MB/s，但具有即插即用、热插拔的优点也使得其广受欢迎。此外随着USB 2.0标准规范的普及，新一代的高速外置刻录机产品也纷纷面世，如PHILIPS、TDK等都有相应的型号产品出现，其发展前景十分看好。

湖南 苏旅

读者 周玉问：最近单位安装了一套管理系统，需要大容量的备份工具，所以就要买台DVD刻录机，但我听说DVD刻录格式似乎还没统一，不知道怎么选购，请指教。

答：选购DVD刻录机和CD刻录机类似，不过最为重要的就是它的技术标准问题，现在市场上有3种不同标准的DVD刻录机光驱产品：DVD-RAM、DVD-RW和DVD+RW。它们都提供了单碟4.7GB的容量，其中，DVD+RW和DVD-RW在使用过程中可随时调整光盘的刻录速度，而DVD-RAM的设置则较为麻烦。就目前的趋势而言，由PHILIPS、YAMAHA、HP等公司制定的DVD+RW标准刻录机将是市场上的主流产品，相对其它两种刻录机而言工作速度更快，而且具有良好的兼容性，用它刻录出来的盘片可工作在目前市面上出现的DVD光驱及播放机中，而且微软公司也已声明将支持DVD+RW标准的发展，因此在选购时最好注意选DVD+RW标准刻录机。目前DVD+RW标准的刻录机产品价格多在3000～5000元，某些新品价格甚至降到了2500元左右，如果资金许可，可考虑选购。

湖南 苏旅

《仙剑奇侠传二》问题集

问：游戏中有关冯探花的任务很让人头痛，我试了几遍都无法正确完成，到底要怎样才能完成呢？

答：只要能找到魑妹要的3件东西，即使不完成冯探花的支线也不会影响情节的发展。“花非花”、“飘零花”都有相应的提醒，比较好找，确认“无心花”是黄蝉则比较困难，黄蝉也比较难找，在城北方的茶馆里。

如果想顺利完成冯探花的支线任务，方法大致如下，供大家参考：

首先是在城里的店铺碰到诸葛明月，然后出店铺向魑妹问路，接到魑妹要找3朵花的任务，然后去药铺取得花非花——石莲，出药铺后遇到冯探花没出世的儿子，然后被诸葛明月邀请至家中，会碰到诸葛明月待产的事件。完成魑妹寻找3件物品的任务，得到“绿色的阴间灯”，此时不要去黄泉巷挂灯笼而是去冯探花家，就会触发诸葛明月晕倒的剧情，情节就可继续下去了。

问：游戏中孔麟比较难对付，要怎么打他才比较轻松呢？

答：其实总体来说“仙剑二”的战斗难度并不是很大，但这有个前提就是你必须是正常练了功才行。因为4个主角每升一定的级别就能学会新的招式，新招式的威力都会明显强过原来的招式，如果你在打某个敌人时级别相差太多，该会的招式都没学会，那战斗一定是很困难的。

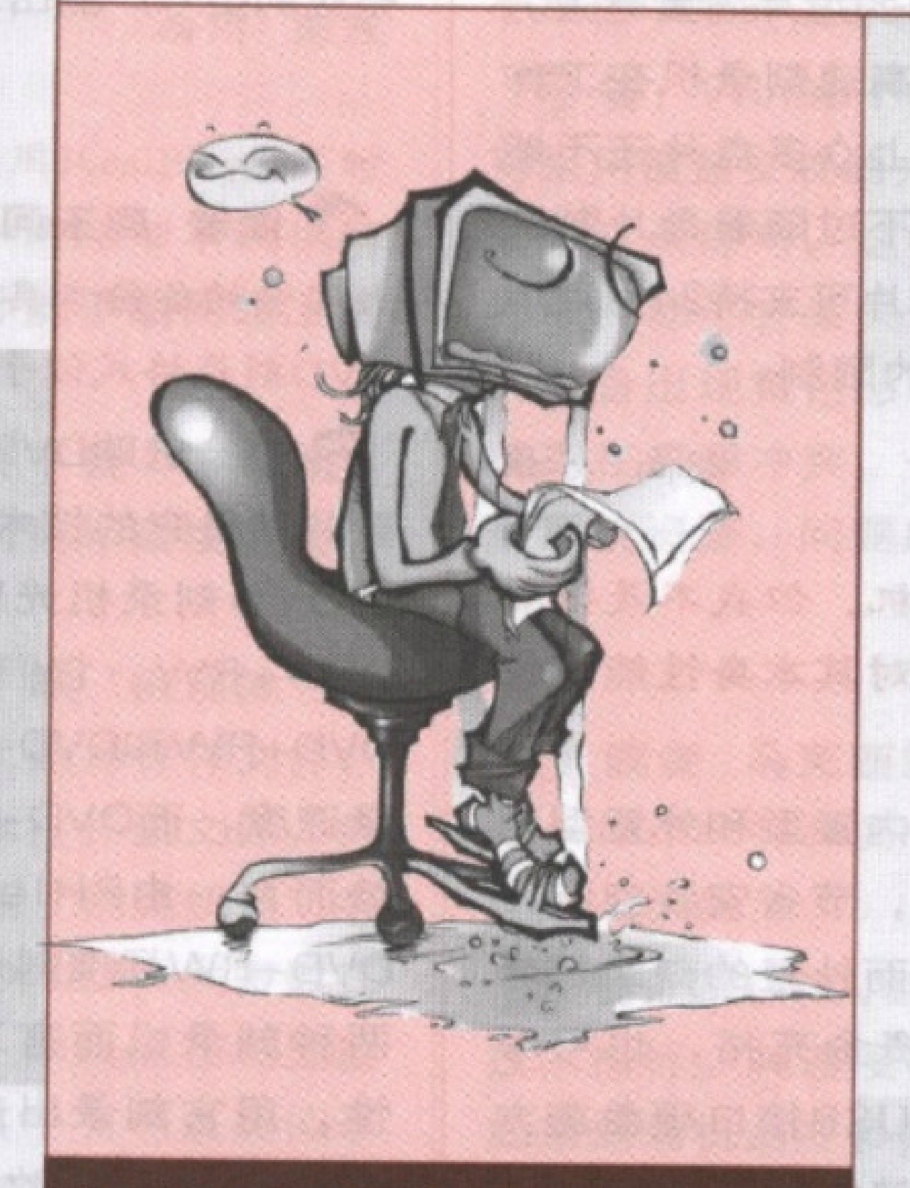
如果级别够了，剩下的就是战斗中的配合问题，首先是七七使用冰阵，因为孔麟基本是火系攻击，苏媚可用毒，成功后对敌人的伤害很大。忆如的御灵如果升级过威力也会大幅度提升，如果先前得到蛊神那就更轻松了。

网上调查

2003年第1期《大众软件》目前已经上市，该期杂志的封面以及版式都适当作了调整，增加了页码，部分全彩页改为双色。栏目上也进行了微调。你对这一期杂志的总体印象是：

还不错。我可以接受杂志的改变。	1225票(59.01%)
我需要时间适应这种变化，如果新的《大众软件》有改进我会继续购买。	575票(27.70%)
变化太大了，我不能接受，甚至很失望。	205票(09.87%)
因为不再是我熟悉的《大众软件》，我没有购买。	71票(03.42%)
共计	2076票

新年大软你怎么看？



林晓：转眼2003年就过去了2个月，面对已经制作完成的1—4期大软，我心头真是百感交集。

第一期论坛上的拍砖活动，引起了群众们的轰轰烈烈响应，有直接把水泥预制板扔过来的，也有拿巧克力裹着黄连的，不管拍出来的是什么，都因爱之深，才会责之切！我们惟有百尺竿头更进一步，才能不辜负这些砖头后的深情。我将近期收到的意见选登在此，希望读者一如既往地支持我们，迎接IT业复苏的春天！

聂焜

新年新气象，《大众软件》2003年03期令我眼前不禁一亮，无论是从整体结构、版面设计还是内容搭配上而言已近似无可挑剔，文章更是令人拍案叫绝，我想即便是从来不玩游戏的人也能够被吸引着耐心读下去的。我希望大软今后能够在数码上多下工夫，加大对于MP3 PLAYER以及数码相机的报道、评测力度，而不是分期零星报道，那样太不集中，而且不便对比，印象也不深刻。这两期对于KONAMI的《寂静岭2》不惜笔墨做了大肆的渲染很值得，作为一款从PS2移植到PC上的赫赫有名的大作也完全有资格这样做，90的分数情理之中。这期众编对于《英雄》的乱弹，搞软件版和硬件评测的编辑的评价一针见血，直切要害，游戏版的编辑则神侃的一塌糊涂，连RPG和SLG都牵扯进去了，哈哈，真是“嘻笑怒骂皆由我”啊！我很赞赏这一点。你们在杂志上推荐的《SILENT HILL2》的两首钢琴曲我以最快时间搜下来了，略带伤感而又唯美的曲调让人很怀念。我也向你们推荐两首单曲《LORD OFTHE RINGS–MAY IT BE》&《寄生前夜–Somnia Memorias》，都是CD音轨的，后者虽然老了点，但都是不可不听的曲目。

北京 殷隽

刚开始喜欢《大众软件》，主要是因为攻略，这也是早期《大众软件》的特色，但是随着时间的增长，逐渐感觉到《大众软件》整体的定位已经慢慢转移，从一个单纯的软件游戏的介绍杂志，开始过渡到对整个IT信息界的审视评估，对IT文化界的理解交流之中，这样的转变，主要表现在“读编往来”“专题企划”“锋利的盾”“专栏评述”等栏目的建立和完善之中，对于游戏文化、网络文化、IT趋势等的文章，越来越多，也越来越表现了贵刊与众不同的地方。姑且先不说贵刊相当早的创刊和攻略榜评之类的创新，就是在2002年和2003年同类杂志的激烈竞争中，贵刊依然保持了相当浓厚的激进气息。在专题策划和类似的栏目中，贵刊的笔触一直都是富有理性的评论，无愧于真正的IT行业的先锋。没有其他任何的杂志能够像贵刊一样，写2002年游戏行业的总结分析；也没有其他任何一家杂志进行诸如2003年网络七宗罪之类的分析研究。《大众软件》的定位就在于没有被计算机技术同化，也没有依赖彩页和低龄读者群对游戏的热忱，通过2003年改版就可以充分的看出，《大众软件》真正进行了一个蜕化，选择了一个成功的定位。我不喜欢一些对《大众软件》表面的片面评价，比如彩页少了，榜评少了。认真的读者好，但是认真在于形式而不在于内容的读者好还是不好呢？《大众软件》的地位应该能够和《读者》、《家庭》等人文杂志相提并列的，因为《大众软件》真正将文艺和科技紧密地联系在了一起，这是非常出色的。

mjf-garfield

“没有永远的朋友”这是我对九戈龙的《永远的朋友》看过后记得最深的一句话。但我相信风君和星雅是朋友，永远的朋友。星雅是为了风君而牺牲自己。两人的再次邂逅使得文章有了个完美的结局。对于《黑暗之都》这类型的游戏我希望有，我很想玩玩。记得刚拿到02期大软时，这篇文章对我的触动很大，我当时真以为有这个游戏，问遍了所有的朋友，才死心。03期大软一到手，我先把这篇文章看完，然后把书页合上，想了好一会儿……应该制作一个或几个这种类型的游戏，丰富一下现在的网络游戏。这个游戏将使人看自己的本性更清楚。应该有，我绝对支持。

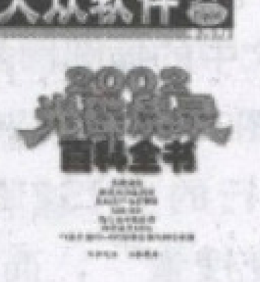
读者评刊统计汇总

（2002.17－2002.20）

2002年17-20期评刊幸运读者名单

杨贤亮
朱郁嘉
黎耀桂
刘宇钦
王志飞
邱夏晖
周泽航
江继周
朱茜芸
王朋熊
谭可久
郭志光
陈敬彬
代正杰
齐智华
韦铭明
徐东凯
方　红
李　翔
龚　毅
马　捷
张　艳
祁　毅
杨　爽
张　炯
陈　光
邢　星
赵　航
何　健
陈　希
陈　涛
单　伟
袁　泉
尹　峰
黄　鹏
赵　悦
刘　坚
陈　桥
徐　鹏

幸运读者将获得由编辑部赠送的神秘礼物一份。



2002.17

应用栏目	票数	名次
实用软件	890	1
应用心得	763	2
硬件评析	758	3
新品初评	643	4
网络时代	608	5
新闻速递	448	6
读编往来	416	7
问题交流	378	8
专栏评述	292	9

娱乐栏目	票数	名次
攻城略地	1058	1
游戏剧场	828	2
TOPTEN	675	3
前线地带	649	4
有字天书	549	5
在线争锋	451	6
专题企划	376	7
游园惊梦	340	8
晶合通讯	320	9
锋利的盾	307	10

最喜欢的文章	作者	票数	名次
第一千次胜利	刘阳	142	1
黑龙舞兮云飞扬——轩辕剑肆	晶合实验室	131	2
2002光碟烧录全书	晶合实验室	115	3

2002.18

应用栏目	票数	名次
实用软件	665	1
硬件评析	536	2
应用心得	499	3
网络时代	477	4
新品初评	423	5
问题交流	378	6
新闻速递	344	7
读编往来	261	8
专栏评述	243	9

娱乐栏目	票数	名次
攻城略地	548	1
游戏剧场	501	2
前线地带	458	3
在线争锋	352	4
TOPTEN	344	5
有字天书	324	6
龙门茶社	303	7
专题企划	270	8
锋利的盾	246	9
晶合通讯	200	10

最喜欢的文章	作者	票数	名次
第一千次胜利	刘阳	324	1
《生化危机》丧尸育成手册	晶合实验室	251	2
金秋的献礼——千元以下主流显卡评测	晶合实验室	166	3

2002.19

应用栏目	票数	名次
实用软件	681	1
应用心得	549	2
硬件评析	539	3
新品初评	485	4
网络时代	480	5
问题交流	439	6
专栏评述	372	7
读编往来	331	8
新闻速递	329	9

娱乐栏目	票数	名次
攻城略地	706	1
TOPTEN	595	2
游戏剧场	565	3
前线地带	509	4
有字天书	382	5
在线争锋	369	6
锋利的盾	347	7
专题企划	313	8
游园惊梦	259	9
晶合通讯	220	10

最喜欢的文章	作者	票数	名次
谁在PC里放了定时炸弹——一份并非医疗报告的报告	本刊编辑部	92	1
多操作系统动物园改进策略——如何更好地规划硬盘分区和多操作系统	小虫	132	2
为了忘却的纪念——个人电脑显示子系统历史回顾	本刊编辑部	120	3



2002.20

应用栏目	票数	名次
实用软件	977	1
应用心得	785	2
硬件评析	773	3
新品初评	690	4
网络时代	661	5
问题交流	636	6
新闻速递	518	7
读编往来	429	8
专栏评述	361	9

娱乐栏目	票数	名次
攻城略地	818	1
游戏剧场	720	2
前线地带	663	3
在线争锋	591	4
TOPTEN	566	5
有字天书	517	6
专题企划	426	7
龙门茶社	390	8
锋利的盾	356	9
晶合通讯	303	10

最喜欢的文章	作者	票数	名次
一千个哈姆雷特——谈我心中的仙剑奇侠传二	8神经	159	1
以软对硬——硬盘问题软件解决方案组文	廖勇军等	147	2
大航海时代	晶合实验室	143	3

捉虫

林晓：从本期开始，“捉虫”将成为“读编栏目”中固定的一个小栏目，隔期上一次。“捉虫”的意思就是给 大软 挑错，是 大软 Fans们促进杂志精益求精完美无瑕的一种必要手段；“捉虫”的最终目标就是使这个栏目不再存在！对那些“虫子”捉得又快又准确的读者，我们将给予“捉虫能手”的荣誉和物质奖励。“捉虫”信箱为debug@popsoft.com.cn。

2002年《大众软件》第18至22期勘误表（部分）

18期（总第131期）

P14 左栏第3段第4行“3D环绕试耳机”应为“3D环绕式耳机”。
P48 第2行“病入膏盲”应为“病入膏肓”。
P89 下栏右边第1行“游侠”应为“游戏”。
P93 特等奖“罗技激光鼠标”中的“激光”应为“极光”。
P95 游戏小说应该是“连载四”，错写成“连载五”了！

19期（总第132期）

P38 少了“图7”。
P66 左栏第2段第2行“德法半导体(ST)”应为“意法半导体(ST)”并在P63就有相应介绍。
P68 第2段第4行“大屏幕液晶液晶显示器”中多了个“液晶”。
P92 2002.11期娱乐栏目中第3与第4的顺序写反了。
P104 左栏倒数第2行“超中”应为“超重”。

20期（总共第133期）

P28 性价比的“¥”第5个变成了半“心”。
P73 最后一行的“无尚荣幸”应为“无上荣幸”。
P106 右栏倒数第7行“功大于功”应为“功大于过”，倒数第6行“萨拉钉”应为“萨拉丁”。
P134 倒数第19行的“造形”应为“造型”。
P150 右栏第24行“斗逢”应是“斗蓬”。
P160 第20行“不详”应为“不祥”。

21期（总第134期）

P18 华硕主板一文中的插图均为显卡，容易给读者造成误会。
P29 图1、图2、图3为重复第28页PartitionMagic软件的图片。
P61 倒数第6、2行的“PS2”应为“PS/2”。
P75 图3为“百度搜索”，而非“新浪搜索”。
P95 正文第7行“小时侯”应为“小时候”。
P132 倒数第16行“为已所用”应为“为己所用”。
P143 第10行“波谰”应为“波澜”。
P145 倒数第14行“跌到”应为“跌倒”，倒数第3行“天奕”应为“天弈”。
P183 右栏“中鸟级”第3行“博得之门”应为“博德之门”。

22期（总第135期）

P42 倒数第9行“初次进入媒体中心时回让你”中的“回”应为“会”。
P44 第9行“类似Lindows下”应为“类似Windows下”。
P61 第1段第2行“Shugant”，第3段第5、7行的“Shguart”应为“Shugart”。
P74 正文倒数第2行“看看有那些”应为“看看有哪些”。
P118 正文第2行“广告读者”应为“广大读者”。
P141 正文倒数第3行“恰如其”应为“恰如其份”。
P146 右下角图片下的武器名应为“Lightning Gun”（闪电枪）而不是“Lighting Gun”（照明枪）。
P188 右下“金山游侠2002”第6行“呼出金山游侠游侠”，多了个“游侠”。

小编ONLINE

今日出场：JIN

姓名：jin
性别：男
大软工龄：367920个小时
职务：美术总监
喜好：摄影，平面设计，游戏。各种户外运动，中国味道的民谣歌曲和菜肴。
自述：不知道你有没有一种经历，因为只顾着去做一件事情而忽略和遗忘了生活，忘了时间，忘了吃饭，甚至睡觉。

我有一个同学，一个从初中到大学都是同学的同学。他很平凡，我们关系很一般。忽然有一天，我们在网上遇到，偶尔得知了他的MSN。今非昔比了，他已经是日本东京工业大学的学生，正专心研究着一项关于摩擦的技术。他几乎没有睡觉的时间，为了满足自己的正常开销他每天要打6个小时的工，剩下的时间几乎都泡在实验室，不停地用计算机算数、建模……有一次我问他，这样生活不觉得很无聊吗？他说这是他感兴趣的，他喜欢这种生活，因为有意义，也正是他所喜欢和向往的——日日夜夜坐在计算机前演算着他想得到的数据。

……



过年回家，很是无聊，拨号上网进入RO世界。那里可真是热闹，男男女女来来往往。我为这些人感到幸福，他们自由自在，没有任何压力地生活在游戏中，每个玩家都忘了时间，包括我自己。日日夜夜重复着杀怪、组队、加血、贩卖。

这到底是怎样的一个世界，有人在生活中寻找游戏，有人却在游戏中寻找着生活。



魂系四海（下）

■北京 星河

林晓：其实我一直想知道星河为什么给自己取“星河”这样的笔名，因为“星河”已经被太多商铺、商品乃至小说歌曲采用作为名字。非常遗憾我到现在也没有搞清楚“星河”笔名的由来，只知道科幻作家队伍中的星河是绝对熠熠生辉的一个，只是——在任何时候，他都保存着童真质朴的一面，还有，绝对的理想主义。

星河，青年科幻作家。中国作家协会会员，中国科普作家协会会员。现为北京作家协会合同制专业作家。他还是活跃的科幻活动家，经常穿梭于高校与中学进行科幻普及工作。稍有余暇，也玩玩PC游戏，上网灌点纯净水，对《帝国时代》颇有心得。他的一部重要作品《网络游戏联军》，在上个世纪90年代中期就预感到了今天网络游戏的盛况。星河认为，科普作品是提高公众科学素质的重要途径之一，而科幻小说则能对读者进行有益的科学启迪。

此人写过不少与电脑网络有关的作品，也客串了几篇“游戏”之作。主要分为三类：以科幻为主游戏为辅的，像《决斗在网络》、《带心灵去约会》、《的哥手记》等等；几乎没什么游戏的，像《网络渣滓》、《大脑舞台》等等，算是网络科幻吧；再有就是以游戏为主科幻为辅的，如《梦断三国》。

《魂系四海》走得更远，是唯一一篇一点科幻都没有的纯游戏小说。它也许是星河对时间沧桑的一点感叹。时间是星河记忆中最敏感的词汇之一，他的主页名就叫“时间足够你爱”（http://xinghesf.yeah.net）。

时间足够你爱，只要，你愿意！

错就错在当初我在美洲回不来时，却没有趁机做一番细致的考察。结果第二次，当我已经拥有了整整一支舰队时，我又犯了另外一个弱智的错误：考虑到美洲是个没有被开发过的地方，因此我辛辛苦苦地把一船船的玻璃球带上。可到那儿一看，不但有这有那，连银行都有。也不知是因为金融资本家们知道我发现了新大陆，于是蜂拥而至呢，还是真的在我和哥伦布之前，有人便已经发现了美洲？

最可气的是，在这里玻璃球一文不值！

看来哥伦布真的已经来过了，还顺便带来了玻璃制造技术。当然这是殖民者的说法，按照现代科技史的记载，至少埃及人和中国人都各自独立地发明了玻璃制造技术，因此我们不能认为，同样拥有灿烂文明的玛雅人就没有这个能力……

黄金为我带来了巨大的财富，但这一次我却没有再对美洲发生兴趣，因为我有了劳拉。

那是一次神奇的邂逅……

“船长，不得了，快看海面上，朝桅杆上看，有青白交映的磷光在闪耀。神在佑护着我们，奇迹般地鼓舞着我们。”

船员的呼唤惊醒了我。接着，好望角便出现在了眼前。

一阵无比的激动涌上心头。

的确，当我沿着非洲西海岸向南挺进时，我为发现好望角欣喜若狂；当我带足给养扬帆穿越大西洋时，我为抵达美洲欢呼雀跃。我毕竟还事先知道有好望角和美洲的存在，前进的目的和方向有着明确的保障，由此更衬托出达·伽马和哥伦布当年的伟大。

但这次我的心情已经发生了变化。

那是一个傍晚，我正在港口忙于补给，一个女孩出现了。

14岁的劳拉10年前迷了路，被一个好心的欧洲贸易商在集市上捡到。时过境迁，养父临终的嘱咐一直回响在她耳旁：“家乡……找家乡……”

我说不清是为她的清纯所迷恋，还是因为她的样子确实可怜。总之我是一个心地善良的人，破例允许她搭上了我的船。

很显然，这是一个东方女孩。

于是，我从银行里取出数十万金币，补足了粮食和淡水，买好了阻止风暴的圣香油，准备绕过好望角，前往遥远的东方。



我相信，劳拉的家乡就在那里。

沿途我照例在各个城市停留、贸易，在各个村落探索珍奇。一方面确实需要充粮补水，一方面我不想让劳拉认为我在做一次商业上毫无意义的旅行。

贸易是有效的，它使我的小金库逐渐充实。但探索却充满危险，往往



会发生这样的情形：当我花费了大量食品宴请土著人之后，却遭到新发现的当地特有猛兽袭击，失掉了众多的优秀水手。

而当我一怒之下抢夺粮食的时候，则会遭到更大的损失。一般来说我不会这么做，这会损害我的名声。

在历尽艰险之后，我的船队终于到达古老神秘的东方。

古老国度

令我魂萦梦绕的中国！

还是我们中国物价低廉，同样的星级武器只要区区2万余元，而在欧洲却要叫到数十万。我在夜深人静的时候，进入商店购买了青龙偃月刀。加上原先穿上的艾罗尔宝甲，防御护具和进攻武器都达到了最高的星级。从此只要不与海盗硬拼，只等他欺近身来，就能靠单挑决斗把他灭了。

但是寻找劳拉家乡的事情依然没有眉目。我记得曾在网上看过，劳拉的东方人面孔使得恩斯特误以为她来自大和民族，直到他们发现了天朝古都长安。可是，我多次环绕日本列岛，仍然只发现一处补给港湾；深入黄河流域，也只目睹了古墓、城墙和神奇的熊猫，不能找到传说中的繁华都市长安。



一定是我的什么数值还不够，于是我开始恶补。当其它所有数值都达到100之后，我终于发现了尚不及90的“魅力”。

莫非我长得特别丑吗？

我实在不知道该怎样才能提高魅力。

尽管我在泉州、澳门一带盘桓了数日，没有海盗、没有风浪，大有乐不思蜀的感觉，但我还是取道印度洋返回欧洲。这并不仅仅因为马六甲的桂皮卖完了，而是因为我确实有些思乡。毕竟在游戏里我的国籍是荷兰，它仿佛有一种先天的纠葛要我回去。

数月之后，我返抵欧洲，正式成为贵族。

探险家永无宁日，已经自男、子、伯、侯直升到公爵的我，更要忠心耿耿时不时地完成御命——不是剿匪就是征敌。老国王也真有些老糊涂，昨天刚让我袭击了敌国的舰队，今天又让我去和人家结盟，不知是怕我钱多烧的还是看我闲得无聊。要知道像我这样有前科的“国家公敌”，如果胆敢进入敌国的王宫，那么三分之一的资产就会被没收充公——甚至包括银行里的钱！因而尽管我富可敌国，还是得经常心惊胆颤地踏上别人的领土——说实话，我的仇家已经遍地开花了。

但冒险毕竟是我的生活，我不能习惯长期滞留在同一港口，“继续发现些什么”的欲望似乎已融入了我的血液——可惜整个世界已经变得越来越小、越来越透明。有时候我几乎不敢去见劳拉，因为我总觉得自己对她的事情关心得实在不够。我很想把她安置在某处富庶的沿海城市定居，但她依旧执着地跟随我，毫无怨言。

后来我又经历了许多事情，诸如横跨大西洋、发现南北美洲、绕过合恩角、进入太平洋直至登陆澳大利亚，甚至沿冰天雪地的南极海岸线走了很远。

当然，痛苦的失败不可避免。沿斯堪的纳维亚半岛北进东征的行程我就屡遭失败。严寒笼罩下的北极圈内风停潮止、环境恶劣、粮食耗尽、淡水不足，可供栖息的不冻港凤毛麟角，坏血病吞噬着我的船员……我仿佛在精确地重复着历史：16世纪末荷兰航海家巴伦支曾3次出航，寻找经北冰洋前往东方的航线：1594年在新地岛被迫返航；1595年率7艘舰船仍未达目的地；1596年船队已望见熊岛和斯匹次卑尔根岛时两船失散，巴伦支的船绕过新地岛北方后，由于冰山包围不得不就地过冬，一直坚持到次年7月29日，其他船员乘小船逃走，翌日巴伦支死去，留下了他未竟的事业和日记——日记描述了他终生没能走出，后来以他名字命名的海域。

直到18世纪，沙皇彼得一世为了弄清北美和亚洲究竟是陆陆相连还是隔海相望，命令在俄国海军服役多年的丹麦人韦图士·白令上校前往探查。白令探险队于1725年1月28日出发，7月便航行于亚美大陆之间的海峡，并于1741年7月发现了阿拉斯加的一座高峰。随后年近6旬的白令沿堪察加半岛继续南进，返航时却因气候原因被迫在半岛东部的科曼多尔群岛中一个荒凉的小岛过冬，可登陆后即为兰狐所围，10几人被咬死，白令本人也死于坏血病。后来这个岛被命名为白令岛，附近的海被命名为白令海，亚美之间的海峡则被命名为白令海峡。

为此我生出巨大感慨。

我们生活在一个没有英雄的时代，我们只有在游戏里面才有可能使自己部分地体验前人的探险经历。

因此，在整个游戏中我一次都没有查阅过世界地图，完全凭着记忆中的中学地理知识寻找港口。而且我尽量不去看大航海图，这种卫星俯瞰式的海图，毕竟不是当时的探险实际。

时间就这样一年又一年地过去了。有时候我甚至怀疑，对于返回家乡的梦想，劳拉其实已经死心。爱情是能够让人忘记一切的。

没有结局

下面不可避免地又要和网络有关了，不过这次不再是所谓的联网游戏，而仅仅是因为一块小小的补丁。

我从网上下载了一个据说是补丁版的《大航海时代》，作者显然与我有类似的情结：所有海域都开通了，整个地图都画完了，世界的面貌不再变化。难道这还不令一个视海洋为故乡的水手难过和悲哀吗？

打上这块补丁之后，开始我看不



出来与原来的版本有多大区别，只不过开篇时多了几个选项。比如你可以买下某个城市的地皮盖楼经营，你可以操纵左右某个国家的舰队剿匪劫商，甚至可以施加你举足轻重的影响一举改组——假如不是“颠覆”的话——某个国家的政权。当然这些事情做起来并非容易，玩家的各种数值分别要达300至1000不等。

我急于进入崭新的游戏，无暇认真查看详细说明，但鬼使神差地把“结婚生子”一项去掉了。也许是因为我不忍看到一大群年逾耄耋的末路英雄——有谁能够忍受壮士暮年英雄老朽？也许是因为我不能接受子孙围坐给我讲述航海经历——我自己能够回忆的青春激情还太少太少。

当然也许只是因为，我至今仍对不起劳拉？

为了一一实现新版的各项要求，我再次大规模筹款。我重操旧业，在雅典和伊斯坦堡之间倒卖美术品和绒毯，以筹集购地、建设舰队和竞选行政长官的经费。也许我能够通过在政府中的影响，与更多的东方商人取得联系，最终实现劳拉的回归？

我去除了所有的武装，很像我在三国后期时一样。炮还可以作为纪念留下几门，但水手要遣散——不过都是后期招募的，那些曾与我荣辱与共出生入死的老水手都被留了下来。

毕竟海盗已经被消灭干净，剩下的则被引到了印度洋一带，地中海海域尽享和平。

问题就从这里出现。

众所周知，雅典与伊斯坦堡之间的海路畅通快捷，不过一周行程，往返用不了半个月——还加上中途贸易的时间。但没想到就在某个一周之内，海盗艾登·雷斯突然从我的背后出现了。我那一船都是美术品，没一丝多余地方放置炮弹；关键是水手不够，根本坚持不到我个人英雄主义的实施，结果被打了个措手不及，只得老老实实地缴枪投降。

多年来的辛苦积蓄就这样化为泡影！

不用如何细致调查，我就发现了蹊跷所在——苏伊士运河开通了！

公元1869年和1914年，苏伊士运河和巴拿马运河均开通并正式通航。

最令人气愤的是从此没了存盘一说——幸好GAME OVER后回到的只是有补丁前的记录，但游戏警告说这种返回只限3次，此后将一死无回。本来我自豪很少调用存盘记录，现在这种自豪没有多大意义了。在我看来，航海是不应该有退路的，因为人生无法重新来过。



时间在前进，历史在延续，我们在衰老。

苏伊士运河的开通，大大减少了前往印度洋的旅程。时逢近代，我却不愿意前往中国。虽然我多次经印度洋进入太平洋，但仍是过家门而不入。我知道，那意味着一个民族的屈辱——尤其是来自海上。劳拉一定十分理解我，很久不再提起回家的事情。

我不是不做这件事，我是要等那头睡狮醒来后再平等地去拜访，甚至可能要等到更为遥远的未来——比如21世纪。

时间在流逝，历史在更迭，我们在衰老。

太平洋风平浪静，我穿过巴拿马运河，希望很方便地回到我的欧洲故乡。但补丁无处不在。在中途我遇到海图上没有任何记载的一块大陆——我终于见到了传说中的亚特兰蒂斯。

其时，我本来偶有银丝的头发终于变成了梨花一片。

面对前人的遗迹，我突然有种失去了生活目的的感觉。我甚至不知道我一生所从事的事业是不是真有意义。

路德也老了，他跟随了我一辈子。按照经典的定义来说，我们都实现了长生不老的愿望。这也许是补丁里的一个Bug——如果不结婚生子，你就永远存在。

我身心疲惫地回到阿姆斯特丹，随即我便发现了更多的变化。

酒馆没有了！这本是不可能的。难道这个城市颁布禁酒令了吗？王宫缩小了，代之以议会大楼——或许有一天，我的祖国也会像比利时一样以投票方式全民公决，改王国为联邦？但我已经不再十分惊讶，也许是众多的变化使我目不暇接，也许是岁月的增长使我日趋麻木。

我信步拐进教堂。长年累月的海上生活，使我不得不喟叹大自然的变化无常。我去教堂的目的并不是为了保佑自己的平安，而是为了取得一种心灵上的慰藉——至少，悼念亡灵总是应该的吧。

但是作为活着的人，我将继续去追求，生生世世，永不停息。我还有事业，我还有责任。我知道，一个航海者最终的归宿应该是死在海上。我以一种既恐惧又期盼的心情等待着来自上苍的那条消息：“星河·张的航海日记终于写完了；星河·张长年充满艰辛的生活终于可以结束了。”我唯一的希望也许就是——等待着终于有一天，它们在世间传说。

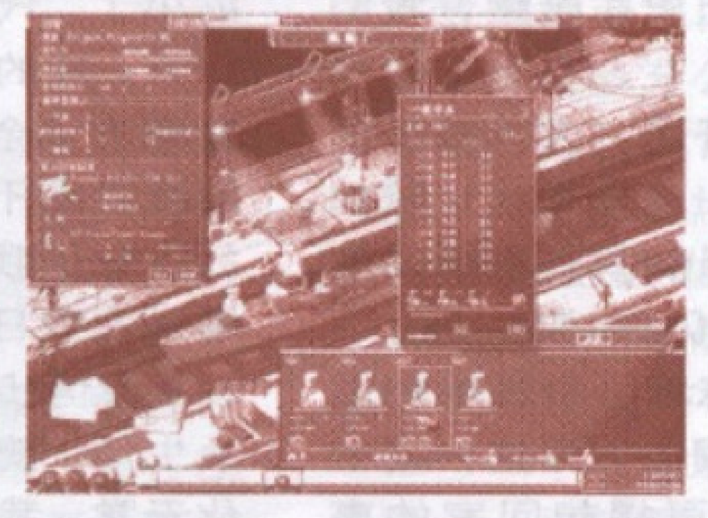


大海战II 心得

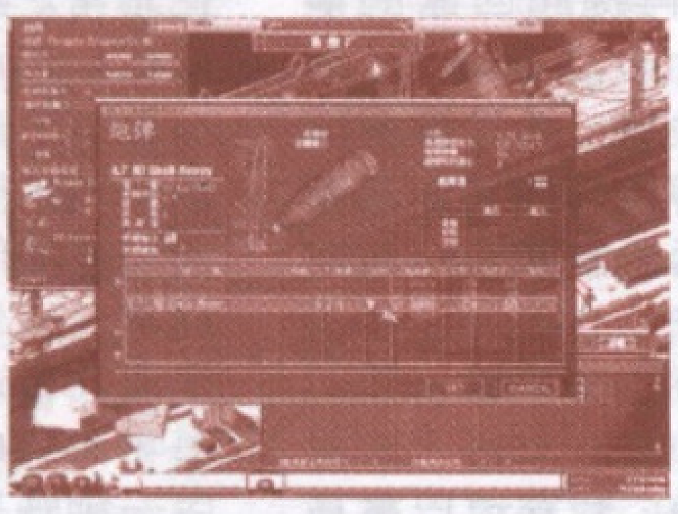
一、情报搜集

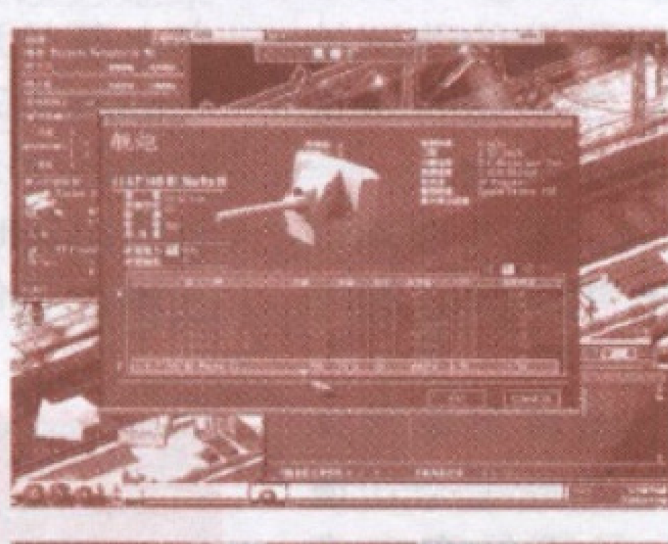
我觉得对于新手来说，最重要的就是搜集所有和游戏有关的信息途径有两条：一是各个网站的相关介绍，nf2官方、17173、新浪都有相关介绍；二是看看别人写的心得、经验。首先要对游戏有个大概的了解，熟记各个控制键后就可开始你的海上战斗了，在战斗中你会不断发现一些问题，再有针对性地去网站介绍和心得、经验中找答案，这样上手比较快，因为谁也不可能一下把所有和游戏有关的都记住。这其中有几个重点要说一下：

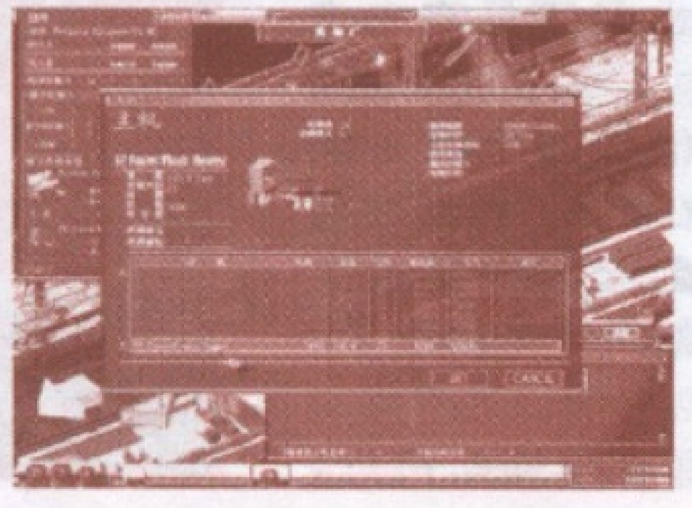
1.首先挑4个水手（1个水手放在船舱里，实际图标是在岸上），1个船长3个炮手。潜能高的适合当船长，我见过的最高值是15，14就已算极品了，13一般。炮手看命中和装填，命中和装填对炮手都重要，我个人认为装填更重要，因为以后出CL（轻巡洋舰）前的炮战基本都会在5～6（炮口仰角）甚至3～4的距离内，由于距离近命中比较高，而装填速度就相对比较重要了，同级同种炮装填高装填时间短，对射优势明显。所以选炮手最起码要命中10装填11的，要能同时有高（11或10）防空的就更好了，我见过最好的命中是13，装填11。一般挑20～30个水手（每个费10点，不是钱，是钱下面的数值，以后转国籍4000/人、转职业10 000/人还会用到）会出1个属性好的，就看你运气了。



2.关于炮和炮弹，12级前（我13级，以后的不知道）炮的攻击力和级别、口径、初速的关系好像不大，重要的是炮弹的攻击力。AP（穿甲弹）初期没什么用，因为大家都没装甲，建议选用HE（高爆弹），挑选你所能使用的炮中HE伤害值最高的装备，建议你实际买炮后比较一下弹药的伤害值，不好的再把炮卖掉，基本上英国炮初期比较厉害，好像是7级（抱歉，记不清楚了）出4.7″比较厉害，而且不断出改进型，基本上都是同级中最厉害的炮，我13级还在用4.7″炮（HE弹135的伤害）比5″的美国炮厉害多了。



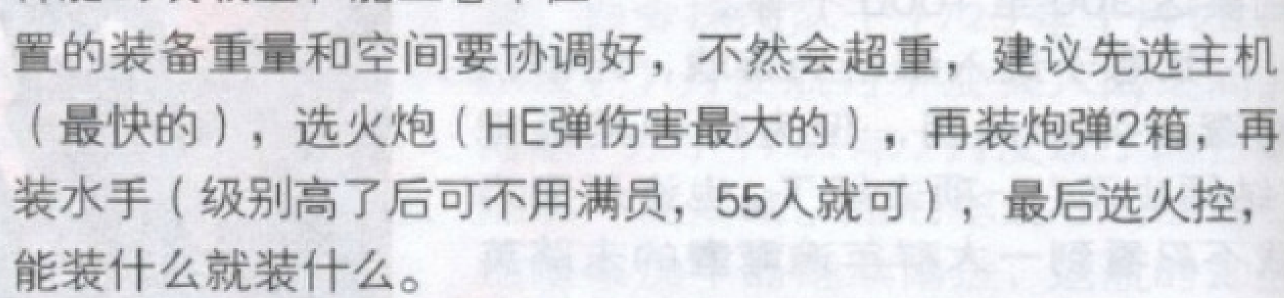




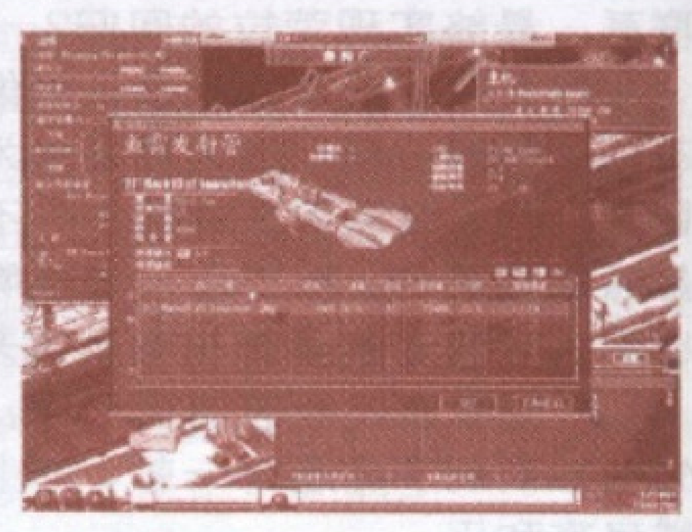
3.主机一定要速度快的，逃命要紧。

4.火控，搜索雷达，近战3～6（炮的仰角）作用不大，远战有用，主要可以决定你在多远可以看见对方。精准雷达，可使你的射击更加准确。

5.关于重量和空间，每种船的装载量和船上各个位置的装备重量和空间要协调好，不然会超重，建议先选主机（最快的），选火炮（HE弹伤害最大的），再装炮弹2箱，再装水手（级别高了后可不用满员，55人就可），最后选火控，能装什么就装什么。



6.关于鱼雷，初期只有FF02（3600耐久的那种）有T炮位，别的船只有R炮位，在R炮位装鱼雷发射器是不能再装填的，在T炮位是可以重复装填的。鱼雷发射器普遍重量大，单管命中率低（4级可以装单管，7级可双管，11级3管），鱼雷发射后需要一定距离（大概2～3船身长）打开保险，命中后才能爆炸，没到这个距离即使打中也不起作用。另外鱼雷攻击所得钱、经验比用炮击沉一艘敌船少，所以鱼雷是一种效费比较差的武器。我曾用FF02改装全鱼雷，前R位装3管，2个T位装双管，后R装单管（重量到极限），一次发射8枚，景象壮观（运气好一次可干掉2～3艘），效果太差（没经验，没钱），比较适合过过瘾不实用，想用鱼雷等到DD吧。关于鱼雷的躲避，要注意鱼雷爆炸时，如果距离你很近（1个船身）仍能对你造成伤害；如果你距离发射船很近，不要怕冲上去，在鱼雷还未打开保险前撞掉它。

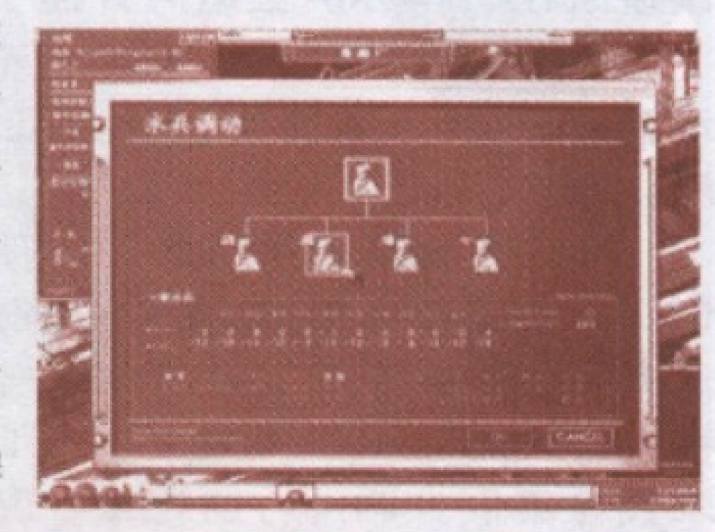


二、技术提高

原则是始终保持你的侧舷对着敌船，以保证3门炮都可以打到对方，新手有两种选择：一是远8（炮仰角）以上，边打边变换位置，对方还击准确度如果很高，抱歉你运气不好，碰上老手跑吧，如果对方准确度不高，也是新手冲到3～4（炮仰角）和它近战，不要形成1对多，最好1对1，具体的战法我不一一叙述了。要点只有一个：由于你要同时控制多键和鼠标，注意你船、敌船的航向、距离，你的炮的仰角，所以需要多加练习，不要怕沉，一定要多练习，不断地被击沉，不断地提高你的键盘、鼠标控制、协调能力，建议不要使用自动瞄准系统（F7），从低级练手动比从20级再练容易得多。（位置可参看后面的图）

三、没钱的问题

如果你在5～6级时已经没钱了，建议你卖掉船和全部水手（极品水手就留着吧），从头再来，这样再开始时你的钱会不止10 000，又多了练习的机会，何乐而不为呢？刷无助于你提高操舰能力，级高以后再说吧。



制作公司：北京线线通科技开发有限公司
发行/代理：北京环娱风景数码网络科技有限公司
产品类型：网络游戏
上市日期：已上市
服务热线：010-68431698
网址：www.kele8.com



当你对现有的网络游戏PK方式感到厌烦时，当你觉得人海战术不能再让你的PK显得畅快淋漓时，当你认为PK应该有新的途径表达时，你应该试试《奇域》。因为，这里有你期待已久的答案！

故事背景

东有裕迦仙山，远去千里之外，终年白云缭绕，人烟稀少，此山物产富饶，奇花异草遍地皆是，金银宝石随处可得，但因远隔重洋，历来不为大陆居民所知。

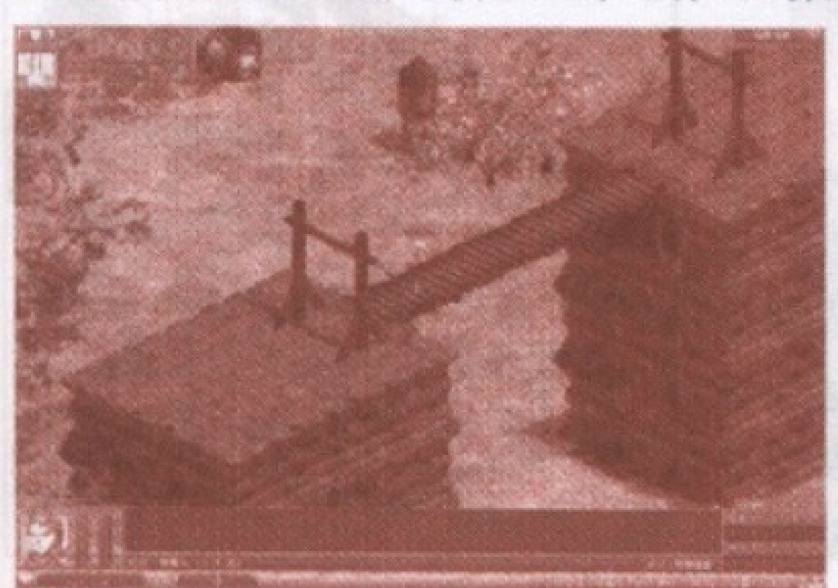
一日，一名年轻的渔夫出海打鱼，忽遇狂风大作，渔船无力抗争，只得顺风任其漂泊。七日后搁浅，抬头忽见一座大山，高耸入云，四周水气环绕，忽隐忽现。渔夫好奇，沿着似路非路的小道而上，只见山上生机盎然，奇花异果，飞鸟怪兽，闻所未闻。而在山顶平坦之处常常会出现凉亭、仙台之类的建筑，上面青苔遍布，显然已是久无人至。然而台上却有石碗，盛有清水，渔夫正值口渴难耐，端起便喝，顿觉甘味无穷，浑身舒畅，几日的饥渴劳累顿时烟消云散。



战斗规则

战斗发起过程：在山顶的庄院内有个挑战牌，在和平时期（上一次战争结束后的一周内），任何一个非本队的队长都可以点击该挑战牌，然后弹出窗口，上面列出已有的挑战牌，同时有宣战的按钮。该队长既可查看已有的挑战牌，然后加盟，也可发起自己的挑战牌，但发出挑战牌必须缴纳20万的押金作为战争费用。同时队长可去庄院内的小和尚处购买封印之手（80万，只有队长能购买，并且只能购买一次）。

挑战牌确认：在距离上次战争一周以后，系统根据挑战牌上的状况自动选择出实力最强大的对手进行挑战。实力的评估根据团队的排名算积分，例如人数在前10名的团队算5分，10～50名的算3分，之后的算1分。积分相同的按发起时间先后来判断。挑战牌确认后，战斗开始的时间也被确认，这时距战斗开始有3～5天的准备时间。



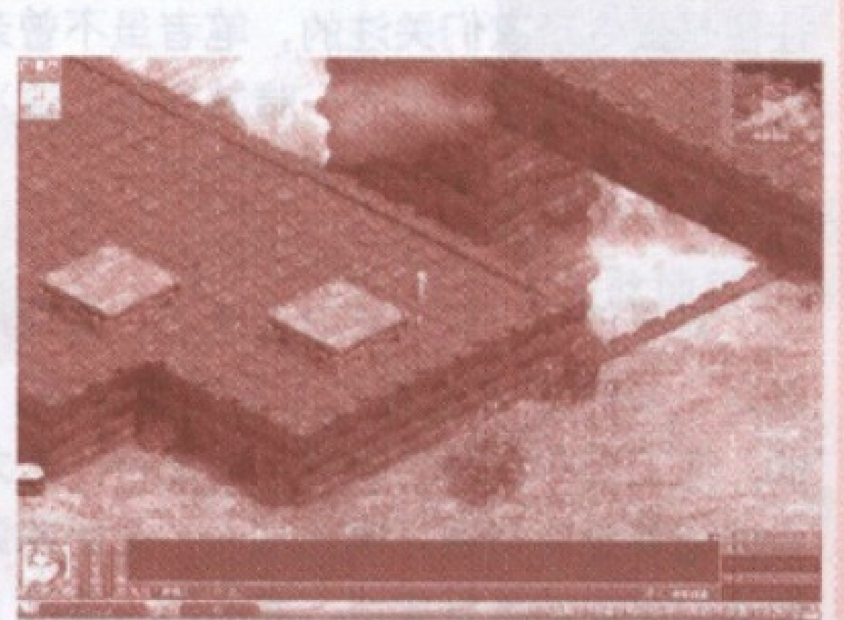
战斗准备

守方平时也可购买建造各种防御工事，来加强防御力量，防御工事包括箭塔、箭支、龙脉冲网、各种大门、医疗帐篷等。



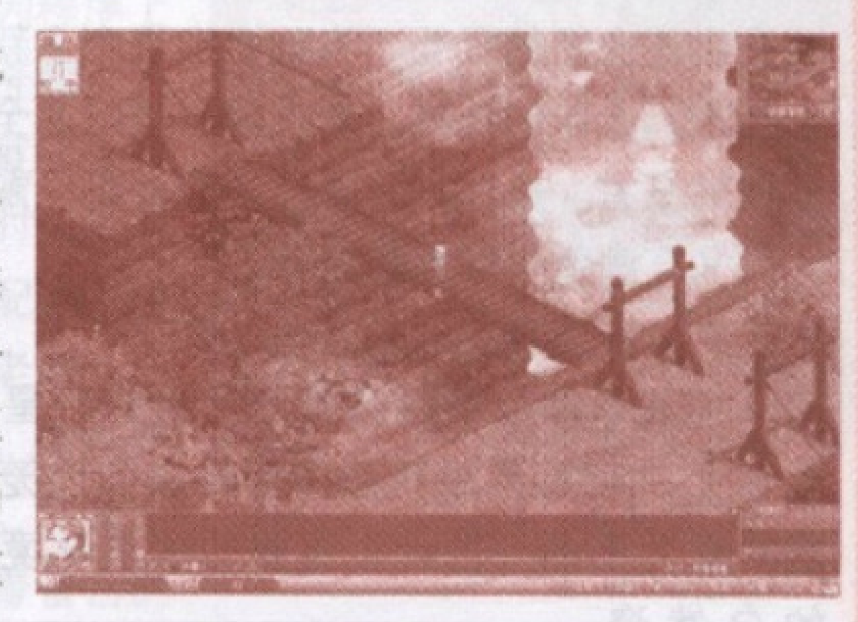
这些工事在被购买以后就在场景相应的位置创建出该对象。攻方在挑战书确认以后才能准备各种战事设施，包括投石车、石块、医护车、药水。其中投石车、医护车都可被驾驶，可从最底层的场景一直开到最顶层。在他们被购买后就在最底层的攻方基地创建对象。

此外在挑战书确认后，挑战牌变成唯一，这时攻守双方的成员依然可以增加，这时候就需要双方的外交力量积极动员，努力为自己的一方拉取更多的盟友。



战斗开始

当挑战牌上的时间到了以后，战斗就正式开始，之前的30分钟，场景内所有人清空，然后进入就出现在各自的复生点，但这个时候战场上有隔离带，无法越过攻击对方。当战斗时间到了以后隔离带消失，战斗正式开始，战斗的时间定为2个小时，这个时候山上的所有防御工事全部启动，山顶的宝珠开始出现，只有在这段时间内用装备了封印之手的人将宝珠封印，才算攻占成功，同时裕迦山的所有权正式易主，主人即封印之人的所属团队。



而如果在2个小时的战斗时间内攻下山头，在2小时后宝珠就会发出毁灭之光，这时所有的进攻队员会在一瞬间死去，而且不能复生，同时弹出信息：进攻方失败，守方胜利！战斗到此结束。

新决战，新世界

——决战Ⅱ全新地图背景介绍



制作公司：	WIZGATE KRG SOFT
发行/代理：	韩童软件
产品类型：	科幻网络RPG
上市日期：	2003年3月
服务热线：	010-84603926

《决战》（DroiYan Online）是WIZGATE和KRG SOFT公司共同开发的一款以科幻为背景的大型网络游戏，根据韩国热门PC游戏DroiYan II改版而成，《决战》不同于以往的网络游戏，它反映了在宇宙这个巨大的空间中人们生存、战争、爱情以及对生活的热爱。2002年5月，《决战》如同飓风一般席卷神州大地，它以优秀的2D画面、绚丽的魔法图像、华丽的装备武器、简单上手、丰富的活动打动了每位喜爱网络游戏的玩家，将国内整个网络游戏推向了一个全新的高潮。目前，《决战》已在国内架设服务器30组，注册用户高达600万，在11月更新《武神降临》后，同时在线人数超过10万，《决战》已成了一款备受玩家瞩目的游戏。现在，在韩国取得了不错成绩的《决战II》也即将降临中国，不断完善、不断改革是此次《决战II》的宗旨，而全新的冒险舞台往往是最令玩家们关注的，笔者虽不曾亲身去韩国服务器体验游戏，但却有幸率先一睹其风采，这次就重点来为各位介绍一下《决战II》中全新的世界。

一、全新的星球，全新的游戏世界

对于任何一款网络游戏来说，游戏所提供给玩家冒险的舞台，也就是通常意义上的背景环境，永远都是最为关键的，而无论哪款网络游戏，每进行一次大的更新，势必也将会伴随着全新背景环境的加入，全新的游戏地图，始终都将是吸引玩家的最好卖点。此次的《决战II》也不例外，游戏新增了一个全新的背景环境——密里布（PHILLPO）行星，这个全新的游戏世界大小和原来的伊卡路斯星球相同，具有足够的空间来满足玩家的探索欲，而且在这个全新的星球上还会出现全新的怪物，当玩家在这个全新的环境里展开游戏之旅时，全新的挑战、全新的乐趣以及全新的游戏感觉一定会伴随左右。接下来，就让我们详细了解一下密里布这个陌生而又充满新奇世界的背景。

二、密里布行星的背景（图）

密里布是个可以称之为“雪的行星”的星球，在这个星球上，96%的面积都常年被雪山所笼罩着，这是一个彻底的雪之王国。因此，这里的生活环境相当艰苦，但这里的自然资源却又异常丰富。密里布原本有两大工业、矿业发达的城市，后因雪山爆发、山势险峻等自然环境的缘故未能继续维持繁荣，从此以后，密里布没有了城市，人民的生活也犹如掉入了深渊，他们只能以卖掉部分资源来兑换粮食，密里布星球上饥饿和寒冷伴随的苦难生活从此拉开了序幕……



PHILLPO中心城市米达乌

如今密里布城市的大部分年轻人已习惯了在富饶的家园享受安乐的生活，但以前那些开创家园的元老们却清楚地知道密里布仍存在的问题，因为目前仍然有90%的粮食要通过购买手段而得到，他们也常常告诫年轻人不可有松懈之心，要时刻防备着。

因密里布人民原先过了非常艰苦的日子，他们的生活目标一直以来仅仅是能吃好住好就可以了，所以甚少特意去研究和调查过对密里布行星自然资源分布情况，有很多地区还未开发，原始地保存着其丰富的资源体系，神秘而又古老。渐渐地，人们开始担心起了不知何时会再次丢失城市的苦难生活，为了防止这可怕又残酷现实的重临，他们开始着手研究了城市周围的环境。在深入研究中他们发现，密里布行星前途无量，早已被淡忘的历史以及自然环境的秘密开始一个一个被揭开……

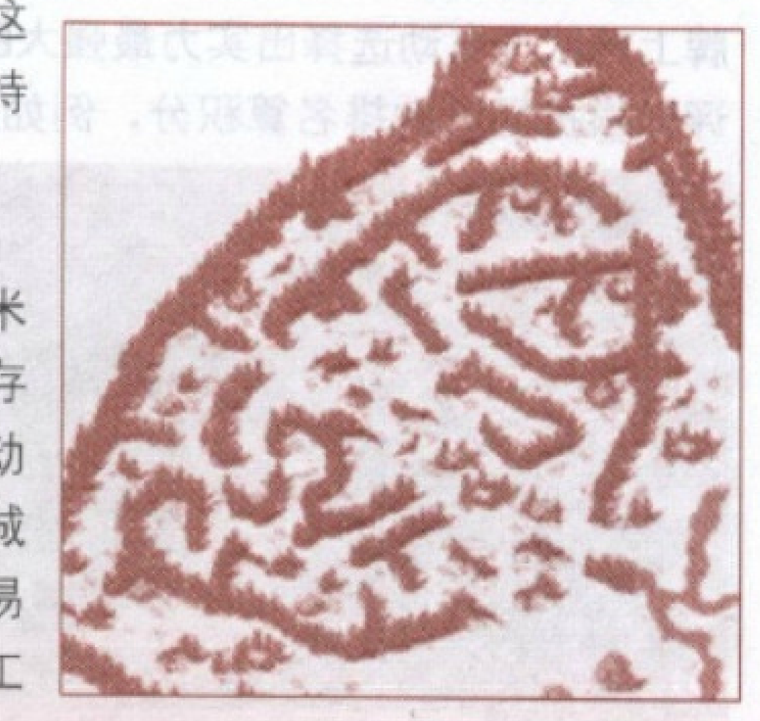
就在这个形势一片大好的时候，其它行星上的人纷纷慕名来到了密里布，他们的目的是想学会E—BODY技术。但E—BODY研发者们却极力防止技术外流，不但不愿传授给外来人技术，还采取了相当排斥的态度。双方的关系日渐恶劣，并逐渐达到水火不容的地步，导火索在一瞬间被激发了，米达乌城市周围突然出现了大批的机器人（robot），城市渐渐失去了之前的宁静。祸不单行，在差不多的时间段里，又发生了研究所里一个研究物体空运时的飞机坠落而被流失的事故。不利的事情接二连三地发生，矛盾日益激化，市政厅无奈之下，不得不招派许多猎人（hunter）来对付外界，保护人民……

三、全新地图介绍

在了解了米达乌以及密里布行星的过去和现在后，相信各位喜欢《决战》并期待《决战II》的玩家一定对游戏中的全新世界更加期待了，接下来笔者就具体介绍一下此次游戏中出现的一些新地图，这些新地图都是具有各自特点的。

猛虎之森林

很久很久以前，在米达乌城市建立之前就已存在的地区，是勘察周围动态而用的场所。米达乌城市建立后就集中发展贸易和技术领域，随之勘察工

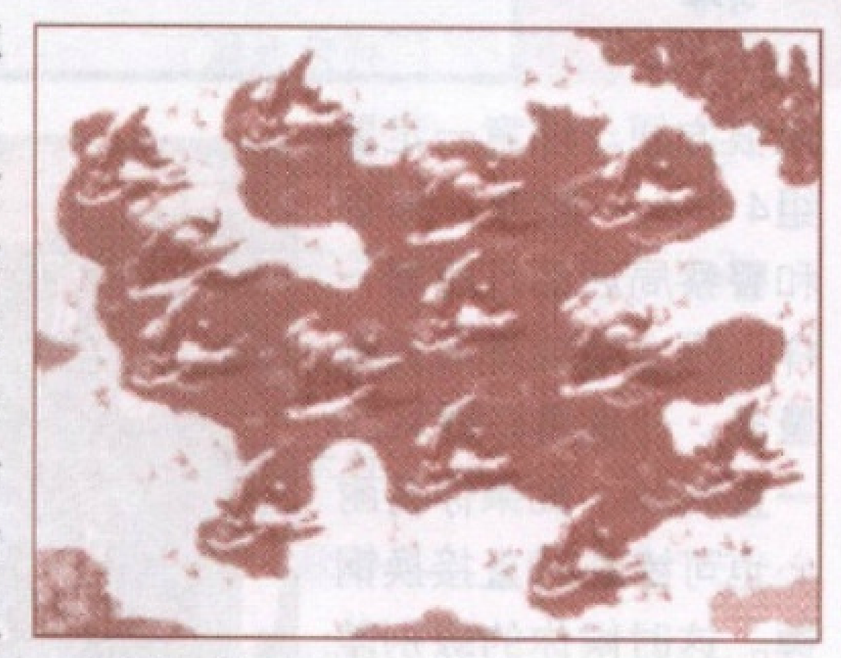


作也暂告一段落，渐渐地很少有人到这里来了。之后，不知何时这里出现了猛虎，只有一小部分功夫出色的人才敢靠近此处。后来，人们就开始命它为猛虎森林。

虽然很多人对猛虎的存在怀有疑问，但谁都不晓得具体情况到底是怎么样的。

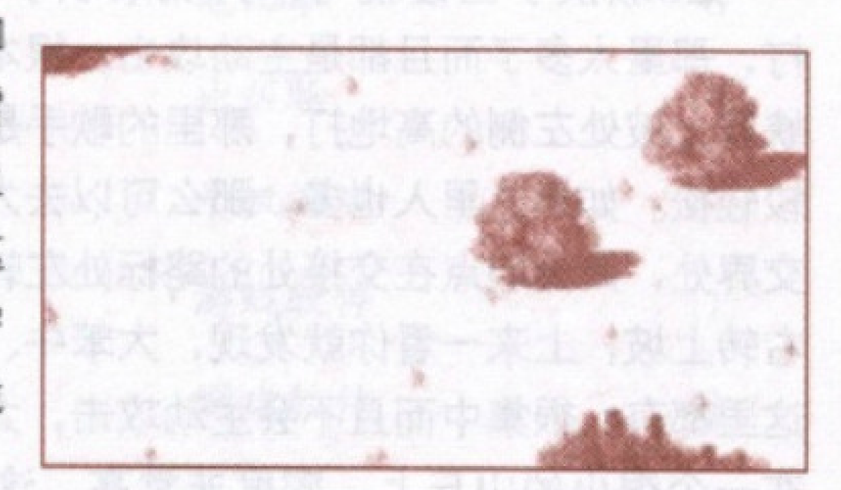
旧飞机场地带

这里是米达乌城市正当繁荣之际作为输送资源等交通运输工具而被利用，自发生客迈拉研究所因飞机事故导致变异生命体的流出事件后被封掉。虽然还保有以前旧飞机场时候的面貌但经过这么长时间飞机都无法再启动。当时流出的很多变异生命分布在此，被指定为危险区。



茫茫雪片平原地带

位于猛虎森林和村庄之间。洁白的雪花笼罩着大地，看上去平和而安详，但这只是暴风雨前的宁静，此处也被定为危险区。



城市周边平原以及森林

米达乌城市周围的平原和森林地带。虽离城镇很近，但四周都分布着恐怖的怪物，不能掉以轻心。通过此地带你可以到平原、猛虎森林、旧飞机场等地。



四、密里布行星怪兽简介

既然有了全新的世界和全新的地图，那么新世界中当然也会出现一些全新的怪物供玩家来杀怪练级，以下就是《决战Ⅱ》中新出现的一些怪物，这些可都是密里布行星所独有的，正所谓知己知彼，百战不殆，所以如果将来各位安然驰骋于密里布行星的时候，千万别忘了记下笔者的这份功劳。另外需要说明的是，由于游戏还未正式开始测试，所以以下怪兽的名称都是暂定的。

长枪兽

有个博士欲盗窃E—BODY技术时而故意放出的怪物，想用它来引开别人的视线。因博士走时并没带走这个机器人而成后患。虽然城市居民想出各种办法来消除它，但在村子周围总能看到它的踪影而让居民人心惶惶。

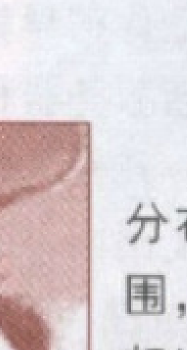


冰魔人

在研究客迈拉的研究室中，搬动研究资料时流出的生物。它是交接变形虫和其它生物而产生的变异生物。它身体透明，看上去像液体，可以自己制造出太阳能，是个还在研究阶段的生物。主要分布在旧飞机场周围。





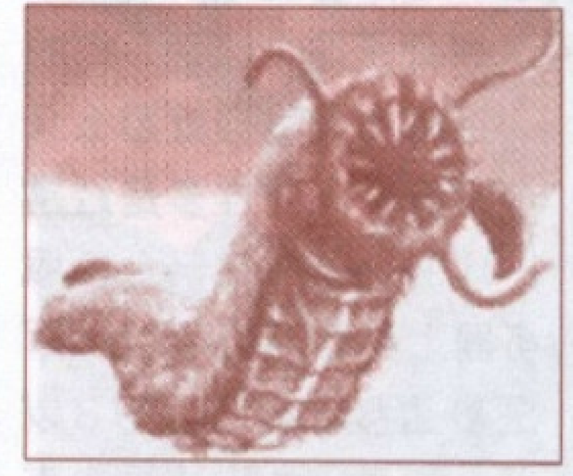


猛虎

不知什么时候开始这个地区出现了猛虎，它身上配有E—BODY，强大而凶猛。人们对它可说是束手无策，之后猛虎就以此为据点经常走动。

虎王

支配着猛虎，身上同样配备着E—BODY，不同的是力量和速度更为先进而出色。咆哮攻击的时候其冲击力涉及到四周，有着极强的攻击力，常常成为猎人的目标。



冰虫

很早以前分布在现在的猛虎森林和其周围，但自从猛虎出没此地后被驱赶出来。喜欢穿梭在树林之间，生活在雪地或者树的周围。用它那巨大的口和锋利的牙齿攻击对手和猎物。

探测机器人

原先是为了探测周围警备状况和测定天气情况等目的而研制的，后来因程序上的错误变成了一只怪售。人们再无法命令它，就决定要除掉它。但因为当时研发它的时候是计划要分配它到战区，制造得很坚固老硬，所以除掉它并不简单，要耗费很多时间以及劳力。它的主要攻击手段是为了警备目的而配置的炮。





冲牙象

出没于村子周边森林或野外。块头大，力量足，是给人带来一定危险的动物。特别能袭击村里的粮食仓库和驾驶中的货车，以象牙为主要武器，顶飞对方，是一个危险的家伙。



最强之路 N-age 美丽世界 舞械者篇

制作公司：韩国eSofnet公司
发行/代理：清华同方教育资讯本部
产品类型：大型角色扮演类网络游戏（MMORPG）
服务热线：010-62963167
网址：www.nage.com.cn

N-age作为一款另类的网络游戏受到了很多人的喜爱。本文内容以新开的服务器为环境，以波本为出生点，以持械为职业，教你如何白手起家完成最强目标。

开始的级别很容易，差不多13级时，如果你练得够快，服务器上穿野战的应该没几个人，相信你的资产应该突破50万了，这个时候钱已是花不完了，打怪掉的不值钱的东西就不要拣了，节约一切时间练级。你的技能点过10以后就开始加攻击的被动技能。有人认为一直不加攻练到20以后再加，这个方法可以让你很早就有高技能，但这个方法在新服务器不适合，因为新服务器和老服务器最大的区别就是级别集中，尤其前两天，几乎大家都是这个级别，打的都是那么几种怪物，谁都不能出城，而城市里刷怪就那么几个地方，人比怪多是经常出现的。所以在一台新服务器上如何避开玩家大军是最重要的。级别13以后，需要打的应该是夹克老狼，这时候千万不要去民俗村墙里打，虽然那里的夹克也很多，但那是热门练级点，大家都知道的，一定人山人海。从民俗村出来沿路往反广场的方向走还有一个院子也刷新夹克和娜娜女王。这地方知道的人少点，看你的运气了。我推荐去波本警察局的后面，那个院子里满满的都是夹克和娜娜，刷新快而且很少有人知道。22级的时候就可以还上锤类武器的第一把：巨锤，能拿起它后就不要换武器了。不换的原因同前面解释优先升级防御的原因一样，为的是技能经验。这样做会使你的级别提升速度落后于其他同时间的练级者，很快20级以上的玩家越来越多，上坡拐弯处的练级者也会增多，而你的级别还不过打强森和拳手，不必着急，这个时候打珍珠和变色龙的地方几乎全都爆满，但有一个地方绝对没有人，因为这里太偏僻没人知道，说它偏僻是因为它藏得好，它就在从大熊峡谷去荒废之城的路上，就在过桥的那个下坡左侧。这里离买药地方很近，练起来很方便。注意一定要组4个人一起练，原因和警察局后面打娜娜一样，怪主动攻击而且数量多。一直用巨锤从20一直到26，如果你有耐心也可练到29直接换钢锤。这时候你的级别差不多比他们低，但你的技能要比他们高10点甚至更多。









29级换了巨锤就可以打流浪歌手了，不要去乐透码头打，那里太多了而且都是主动攻击，根本顶不住。可以去大熊峡谷上坡处左侧的高地打，那里的歌手是被动地一个一个来比较轻松。如果这里人也多，那么可以去大熊峡谷与荒废之城的交界处，具体地点在交接处的路标处左转，进入一个胡同然后右转上坡，上来一看你就发现，大笨牛、拳手强森、流浪歌手这里都有，很集中而且不会主动攻击，尤其是大笨牛，就集合在一个很小的山丘上，密度非常高。这是一个稍微漫长的时段，29～41这段时间应该注意的就是多多拣东西，一般身上要带4个以上的空箱子。还有就是多留意幽灵酋长，并不推荐专门找酋长打，更不要专门去遗忘森林打叉子怪出闪电+1。

练到41级，多拣东西应该有1000万左右的资产了。技能也应该到60左右了，前面忘记说了，技能点不要乱加，以长远眼光看七星连珠比雷霆一击实用，这个时候去尝试用你的500万买一件闪电+1的衣服，裤子也凑合了但最好是衣服。

41的级别，带上4把以上的武器。买双层或者炸鸡，冲进荒废都市，开始杀黑皮皮吧。不要一口气把技能全加到七星上，要知道一个技能的级别越高，一次用的SP也就越多，计算好只要两下能打死一个皮皮就可以。只要你有钱烧，买得起药，你升级的速度可以说是飞快！比30多级的时候还要快。如果你可以找到同样练的朋友，那么你就发达了。4个41级带七星的持械一起练级的话，大概2小时就可以升一级。41～43黑皮皮，43～46大块头，46以后都是疯狂护士。



广告索引



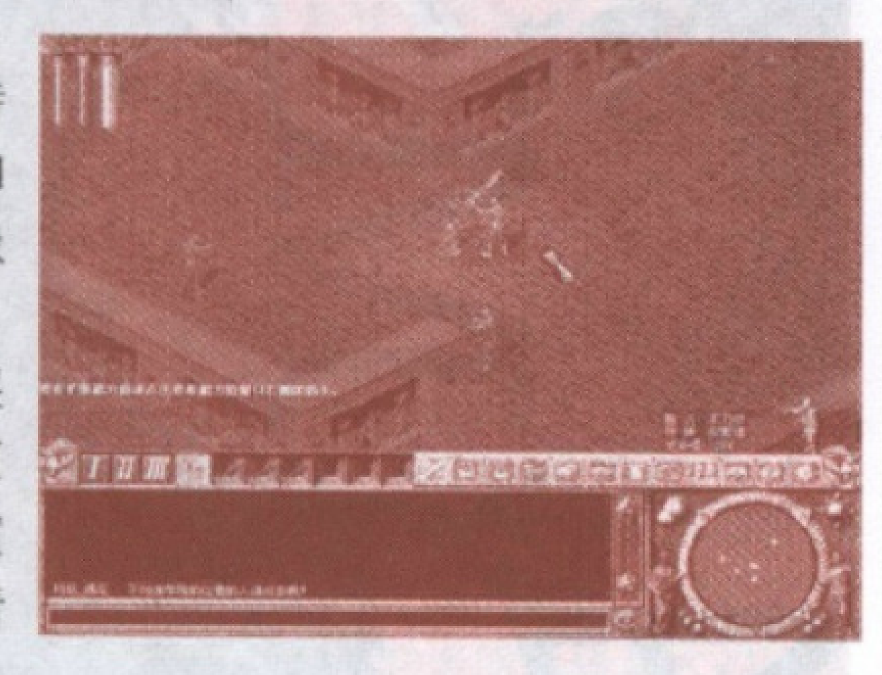
制作公司：Cyonex
发行/代理：安捷数码
上市日期：2003年2月
服务热线：021-58782495
网址：www.arcane.com.cn

Arcane是中世纪风格的RPG网络游戏。虽然Arcane是魔幻类游戏，但它更趋向于以人类为中心的虚幻世界。

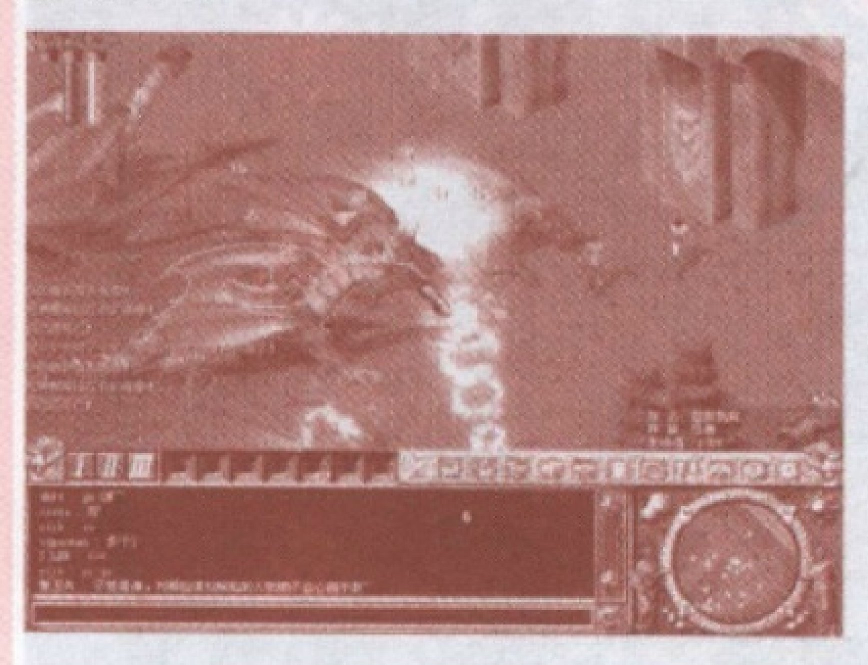
游戏特点

a.知识系统（Knowledge System）

Arcane的知识系统弥补了以往的网络游戏采取的等级制和技能制的缺点，它强调了各部族特有的能力技能。知识系统突破了等级系统的固定模式，把连贯的技能发展成知识的概念，更加强调了角色扮演类游戏固有的情趣。

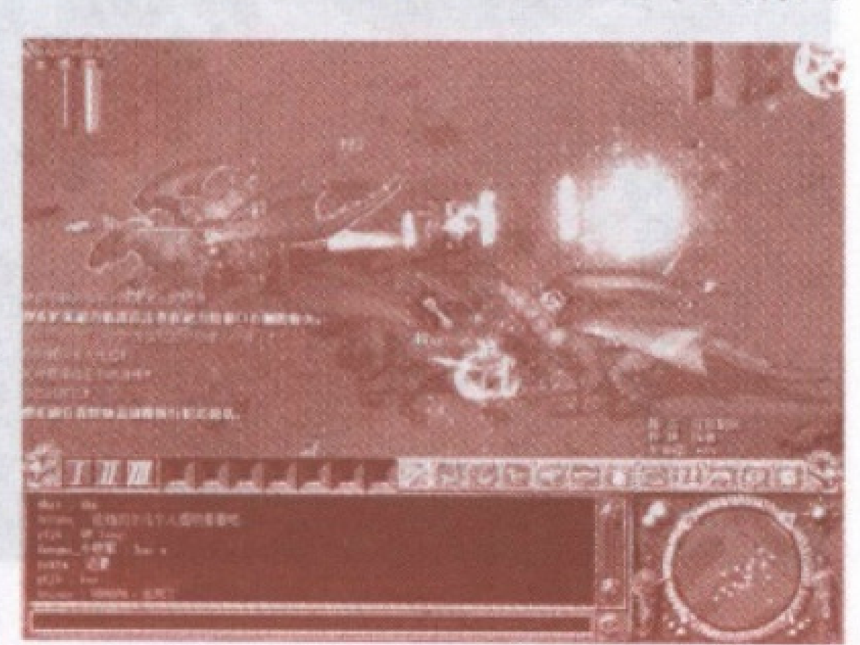


b.相对独立的同盟任务系统（Independent Party Quest System）



同盟任务系统是为了提高同盟对单位的任务执行的乐趣而特别推出的Arcane特有的任务系统。同盟任务的完成不会影响整个游戏，就是说即使某个同盟完成了任务，这只是发生在该同盟队员的NPC之间的事情，这些不会对其他同盟的玩家产生影响。独立的同盟任务系统就跟该同盟开一个新的游戏房间进行游戏一样。

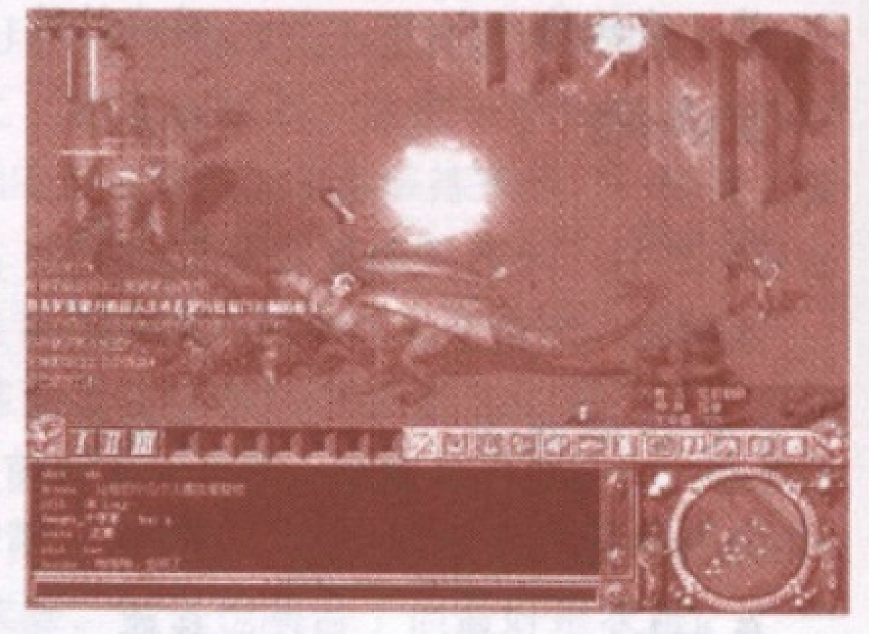
在Arcane的世界中，玩家一开始会根据所选择种族的不同拥有各具特色的几种基础技能。新技能的掌握受到知识的限制，只有知识提高到一定程度才可获得更多的技能，而知识的提升可通过游戏中提供的各种方式获得，如学习，或者是意外得到古代遗留的文书。技能在初始时使用起来具有局限性，而且成功率很低，例如工匠方面的技能，在初期只能做简单的物品，而通过对该项技能的不断使用增加技能的熟练度，从而可制作更高级的物品，并使该项技能获得更高的成功率。



例：

知识技能	技能说明
1走势掌握	掌握道具正常价格的技能
11骗局识破	找出设骗局的NPC，得到正常价格的技能
21黑市交易	与黑市的NPC进行交易的技能
41偷窥	偷窥对方物品的技能
51贷款	在一定时间内获取银行贷款的技能
61赌博	可以与NPC进行赌博的技能
71讨价还价	与商人讨价还价，能用低价购买道具的技能
81偷窃	偷窃对方10%现金的技能
91收买	用钱收买敌方城市护卫兵的技能

Arcane的技能大体上分为：魔法技能、武器技能、工匠技能、特殊技能等几大类，又根据玩家所选种族的不同而各有不同。相比时下流行的游戏，Arcane的工匠技能是其最大的特色，从伐木、采矿到家具和武器的打造，从采集、游猎到食品与服装的制作，游戏中除去小部分成品可从商店或怪物的尸体中获得，绝大部分物品都需要玩家通过使用技能对半成品或原材料加以制作产生，特别是高级物品同日常消费品。这些都极大地提高了游戏中人与人的直接互动，从而产生了网络游戏中的真正乐趣。



例：防御具制造

知识技能	技能说明
1矿石挖取	寻找矿山、采矿的技能
21提炼	利用工具提炼金属的技能
31合金制造	利用工具制造合金的技能
41防御具性能	掌握能够掌握特殊防御具性能的技能
51防御具修理	减少防御具磨损度的技能
61初级防御具	制造利用合金制造初级防御具的技能
71中级防御具	制造利用合金制造中级防御具的技能
81高级防御具	制造利用合金制造高级防御具的技能
91特殊防御具	制造利用合金制造特殊防御具的技能

金山词霸2003 金山快译2003 更权威

◆ 新增49部权威辞书(全国名词委审定公布)

由王大珩、张光斗、吴阶平等200多位院士、1800位专家参与编纂，横跨生物、化学、水利、石油、天文学等专业，耗资2500万，历时17年，印刷版价值19250元。

◆ 新增全文检索例句，记得再模糊也能查

◆ 可翻译中、日、英、韩、德、法、俄七国语言(词霸企业版)



装备强大检索引擎的知识宝库 优惠价:50元	更权威的中日英多专业翻译家 零售价:50元	更权威的有声双解海量词典 零售价:50元

金山毒霸网络版即将上市　敬请关注　咨询电话:010~62524868-255

请到卓越网JOYO.com订购

地址：北京市9636信箱-6A3分箱(100086)　网址：www.kingsoft.net　传真：010-62638287　客户服务热线：010-86243222　免费热线：800-810-5770

技术支持联系方式support@kingsoft.net　经销商订货热线：010-62638312　总机：010-62524868　OEM热线：分机753　OEM授权联系方式：OEM@bj.kingsoft.net

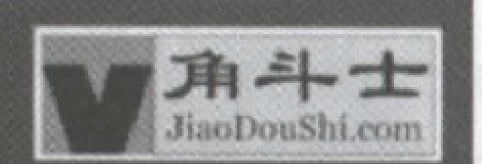
集团购买热线：分机186　数据恢复服务　分机 619　买金山软件　免费加入金山软件俱乐部　俱乐部联系方式：club@kingsoft.net　俱乐部热线：010-86243222





飞跃英语系列软件

www.flyenglish.com



飞跃英语奇迹阅读《我爱背单词》姊妹篇

您是否多次痛下决心要读完一本英文原版世界名著，却总是半途而废?

您是否梦想流畅阅读英文报刊杂志，实际上读来却只是一知半解?

您是否考试做阅读题时经常时间不够，瞎猜乱答?

与《我爱背单词2003》一同使用，效果更神奇!

有了《飞跃英语奇迹阅读》，这一切都将成为过去!

● **阅读材料超级海量**

收入近300部完整的英文原版世界名著，以及500多万字英文泛读材料，涵盖新闻、社评、影视、历史、幽默、访谈、名人小传、著名演说等，极具趣味性和时代感！此外还有中考、高考、大学四六级、考研英语阅读试题1000多道。**所有阅读材料都能发声朗读、打印！**

● **阅读方法神奇高效**

总结国内外最新研究成果，多种速读训练方式能有效加快眼球移动速度，培养跳读能力，戒除心中默读、逐词阅读、回头阅读等难以克服的坏习惯，使您的英文阅读速度在短期内迅速成倍提高！

● **阅读材料灵活扩充**

您上网或从别处得到的文章，都可以添加到本软件中，用本软件的强大功能进行阅读！

● **词汇量在阅读中轻松增加**

碰到生词，鼠标一点就能查解释；还能给生词变色做上标记；生词可以摘录进"笔记本"，便于集中复习！这些功能使您能在趣味的阅读中自然而然增加词汇量，远胜于枯燥地背单词！



2CD，190页书

仅售39.8元

连邦　北京连邦软件股份有限公司总承销　电话：64421199-8280　82663011　网上连邦订购：www.federal.com.cn



北京角斗士软件技术有限公司

电话：(010) 62758772 62765116　E-mail: service@JiaoDouShi.com

混乱 Laghaim 2003 冒险

制作公司：NAKO INTERACTIVT

发行/代理：GAMANIA

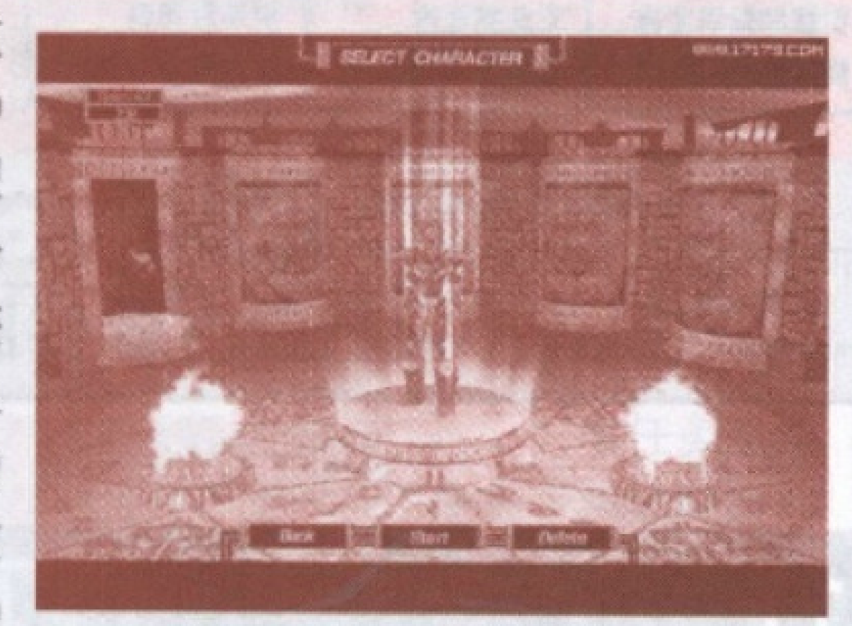
产品类型：科幻RPG

网址：www.gamania.com.cn

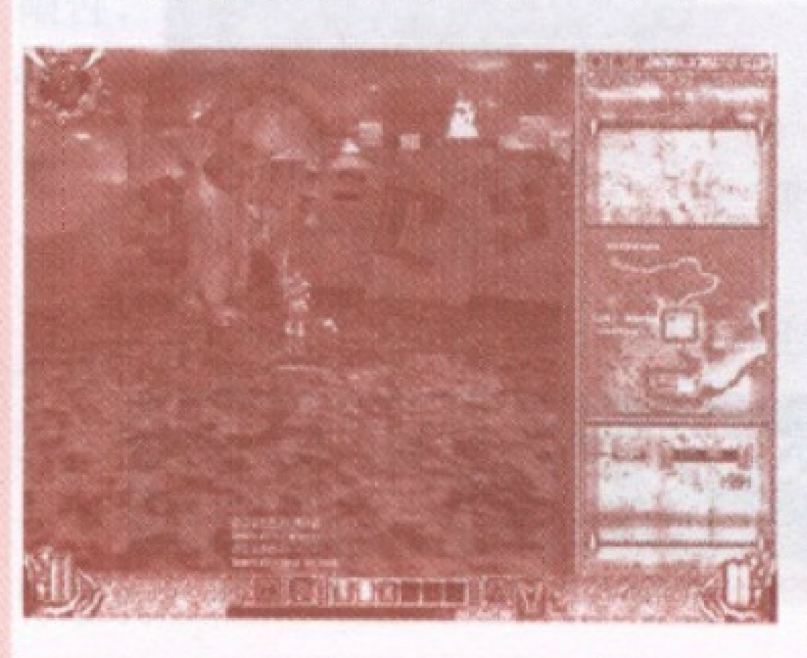
在《混乱冒险》的世界中，众多玩家经过历练，从一个穿着皮衣皮裤的初级战士，成为穿满黑骑士战衣的高级英雄，记住了游戏中所有的地图，了解了各个怪物的属性，掌握了各种物品的价格。就在玩家们在游戏中享受乐趣时，一条令人振奋的消息传来，《混乱冒险》的更新版《混乱冒险2003》将会在年内推出，游戏中几乎更新了所有的环节，包括人物技能、游戏地图、更多的物品等。

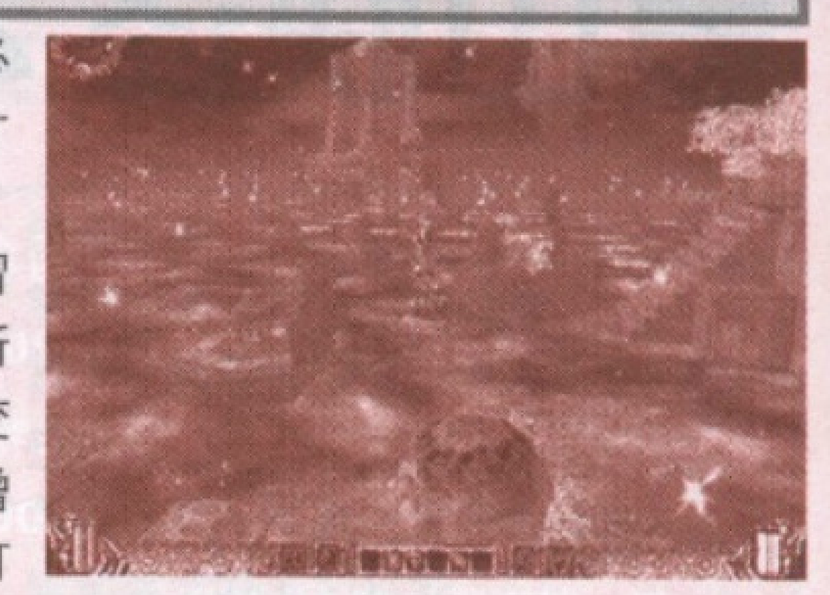
在《混乱冒险2003》中能使用枪械的人类，除了可使用重兵器外还增加了可以生产小型装备的技能。其新增的技能“装配术”和“操作术”是人类智慧的结晶，通过学习此技能，人类可以利用零件生产出小型装置。相关技能级别越高，生产出的装备也就越好。

人类的新增道具，包括拥有各种功能的手环类小型装备以及辅助攻击的重兵器。小型装备是借助人类的生产技能装配的物品，通常是装备在手腕上，分成各种族共享或人类专用，每种小型装置都有其独特的功能。重兵器是辅助人类攻击的第2火力来源。重兵器中可放入小型装置，若将各种小型装置附加到大型装置上，就可以得到同时使用好几种小型装置的效果。只要拥有子弹，重兵器就可跟人类一般武器同时使用。重兵器靠的不是电力，而是弹药，所以必须不断地补充弹药。人类可以利用采集器收集从怪物身上得到的各种零件，以进行小型装备的生产。猎杀怪物的同时还可以进行采集活动，怪物的生命力剩下越少，获得零件的机率越高。



在《混乱冒险》中，达到89级的布坎就基本完成了所需技能的学习，然而新版《混乱冒险2003》将布坎的技能学习一直延续下去。如“铜筋铁骨”是在一定时间内大幅提升防御力，这样本身防御极强的布坎族充当“肉盾”将更加游刃有余。另外，新增的“洞察之眼”也将彻底改变布坎族近身攻击时无法躲避远距离的伤害。布坎族的新增道具包括近战武器大砍刀，以及远距离武器恰克兰。大砍刀让布坎族的攻击力更强，恰克兰则让布坎族开始具有远距攻击能力。这两种武器都有耐久度，必须不断提升耐久度才能持续使用。





凯利顿在《混乱冒险2003》中将拥有全新魔法的魔杖，以及改变对方状态的卷轴。新增的“古文解读”技能可以解读卷轴上古代魔法文字，技能等级越高，就能使用越强力的卷轴。而“魔法转移”是使用魔杖必须具备的能力，随着技能等级升高，凯利顿就可以使用更强的魔杖。

魔杖可以代替凯利顿的一般法杖来使用，攻击力与一般杖类相同甚至更高，同时带有麻痹、混乱等功能，但缺点是使用次数有限。魔杖的魔法可以用特定卷轴来补充。利用新加入的热键，可以在使用中与一般法杖进行快速切换。

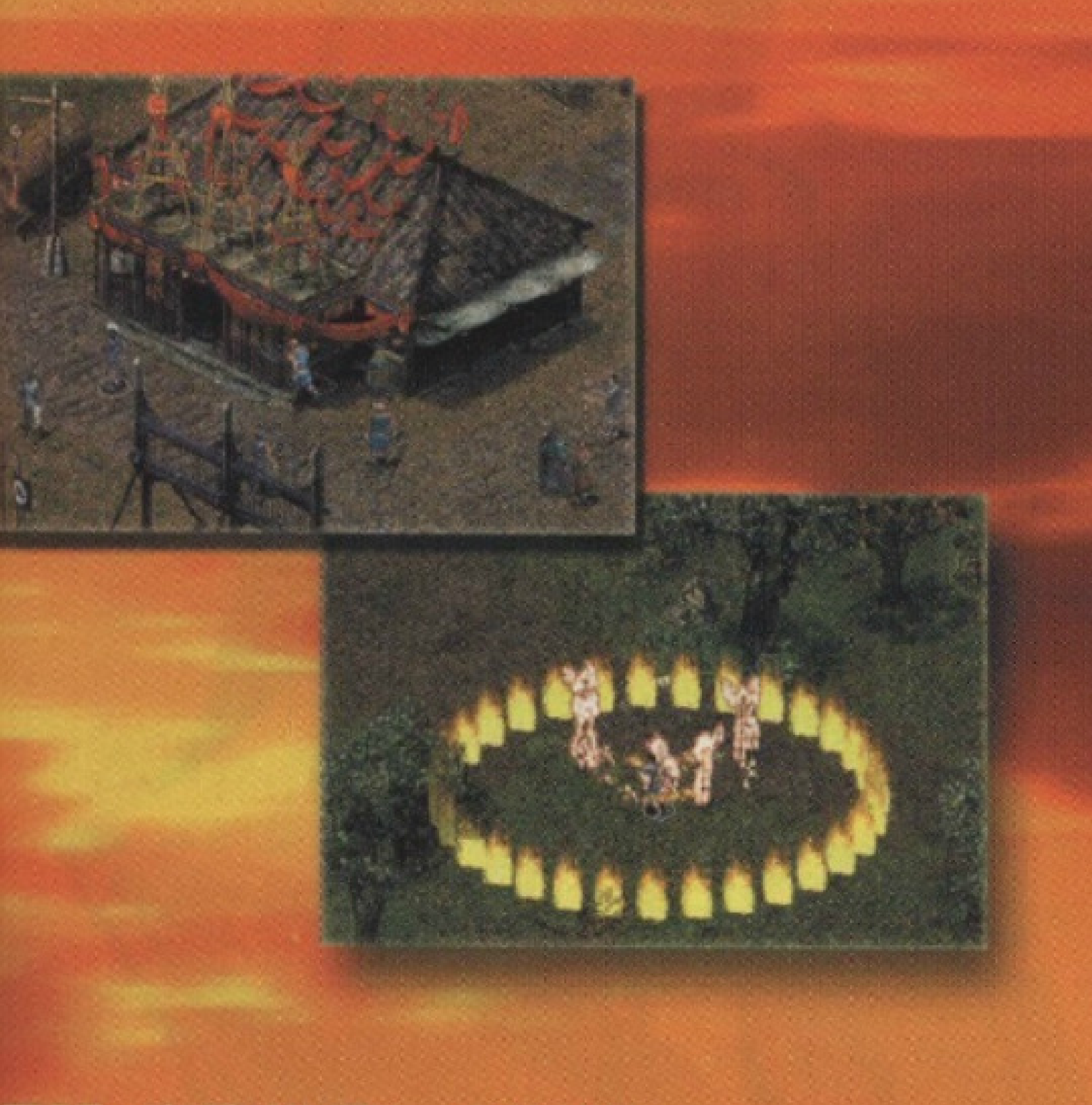
卷轴让凯利顿能使用攻击作用以外的一些魔法，主要是放在魔法书里面使用的。从让魔杖充电到让敌人麻痹或持续损耗生命力的卷轴，让凯利顿能对敌人使用各种各样的魔法。

一贯是“让我欢喜让我忧”的耶蒂亚在《混乱冒险2003》中可谓焕然一新，游戏中出现了新物品召唤石——内部保存了怪物灵魂的魔法石。耶蒂亚可以使用这些魔石来召唤怪物灵魂，使其听从自己的指挥，并在危险的战斗中保护自己。大部分召唤石保存的是一般怪物的灵魂，但特定的召唤石中保存了过去已灭绝的怪物灵魂。可以被召唤的怪物包括克梅罗怪、恶魔巨人、德拉里恩魔等。耶蒂亚可通过召唤怪物，来代替攻击力跟防御力都较弱的自身攻击。只要熟练召唤的相关技能，也就能提高召唤怪兽的能力。

在耶蒂亚第二阶段的技能中，“生命共有术”将使生命力不高的椰子在一定时间内将身边友军的生命力跟自己的魔法力合在一起，共同承担所受到的伤害，同时获得的经验值按照魔法力消耗的比率来分配。另外，新增技能“魅惑之风”将使椰子在2003版中脱离弱者的行列，使用此技能并利用召唤石叫出召唤兽，从而使耶蒂亚族拥有强大的进攻武器。

在《混乱冒险2003》中，新普罗格梅尔是比之前存在于混乱冒险的普罗格梅尔更加厉害且具有特殊特性的怪物，依据普罗格梅尔的支配阶层，在其它次元中被召唤的它们随着本身所居住的次元不同而拥有各种特征。此外，由于它们对于现存的武器有特别的防御能力，所以为了攻击它们，必须要具备钻石级的武器。







更强大游戏人工智能：

大多数网络游戏很难兼顾游戏智能性，所以看到的NPC和怪物都很弱智。这一点天骄做的很有个性，当怪物的血少到一定程度后就会逃跑，把玩家引到怪物更多的地方伏击玩家体验与高智商的NPC斗智斗勇，拟真惊心动魄的战斗。

完美的武器DIY系统：

《天骄》独到的打造系统允许玩家收集各种具有不同属性的原材料，打造出自己的梦幻装备，打造完成还可以为它命名！此外，在秦殇世界中很多优秀的武器都具有成长的潜质，可以根据使用者的特点发展出更强大的攻击效果。

5000年文化底蕴：

恢弘庞大的故事背景，古色古香的楼宇亭台，引人入胜的人文风貌，多达40万字NPC对话、物品描述资料，将带来与韩国潮流网络游戏截然不同的深刻感受。

丰富的角色体系：

玩家可以选择游侠、刺客（女性）、力士、术士、巫师（女性）五大职业，在选择的过程中，每种职业又可以选择无属性的人物和天生带有特殊属性的等三种特色绝然不同的职业，比如可以选择带有火属性的力士，这样天生就可以克制木属性的玩家，又会被水属性的玩家所克制，这样在帮会战和PK战大大增加变数，让游戏变得无比有趣。

目标软件公司表示将全力为广大玩家打造一个公平、稳定而合理的"秦殇世界"，24小时在线维护的专业游戏管理员以及亲切、热情的售后服务人员，坚持不懈地对外挂与作弊的严厉打击，一定会建立起健康绿色的网络游戏环境。

天骄-秦殇世界》小资料：

天骄-秦殇世界》官方网站：www.tjnet.com.cn
天骄》公开测试日期：2003年1月15日
公开测试,所有玩家资料均会保留到游戏式上市。您需要到www.tjnet.com.cn网站上激活获得公开测试号码，并可以在网站上修改密码，请下载完全版《天骄》客户端。

纵横《天骄》世界，迎娶POLO靓车

青岛天宏广告公司公司为《天骄》招募玩家代言人，你只要参加《天骄-秦殇世界》免费公开测试，就有机会受聘成为《天骄》的玩家代言人，并获得一部POLO轿车！

细则：

1 寻找幸运玩家
游戏过程中，你有可能拣到名叫"锦囊"的物品，使用后可能会得到系统奖励的道具或游戏物品，也有可能成为幸运玩家，系统将记录并给你明确的提示（1月15日～3月1日中，一共100名幸运玩家）。

2 加入幸运玩家列表
看到系统提示后你需要到天骄主页去激活你的身份，系统需要你提供准确详细的个人信息，48小时后如果仍然没有激活的话，你将丧失幸运玩家的身份。

3 抽选10名候选人
我们将在公开测试一个半月后举办首次《天骄》网友聚会，并从全国100名幸运玩家中公开抽选10名候选人。

4 抽选一名最终的"一代天骄"
幸运的10名"一代天骄"候选人将出席《天骄》的正式运营新闻发布会，在发布会上我们将抽出最终的获胜玩家一名，成为我们的《天骄》的玩家代言人，并得到一部polo轿车。没有胜出的候选人也将获得青岛天宏广告公司提供的时尚手机一部。

5 活动时间：
2003年1月15日到2003年3月1日

：
青岛天宏广告公司负责支付"细则3"玩家来北京往返卧铺火车票，以及在北京住宿费；
本活动，青岛天宏广告公司将请公证处全程参与，并负责本次活动的全部费用；
本活动所支付的劳务费用均为税前，需要玩家自行支付个人所得税；
在测试期内作弊或利用程序的Bug非法获利的玩家，将无法成为幸运玩家；
玩家可以放弃成为《天骄》形象代言人权利，但不得转让此机会；
如果玩家删除获奖角色或者不能来北京参加抽奖，视同自动弃权；
青岛天宏广告公司、产品开发公司目标软件以及其他直接负责此活动的人员及其家属不得参加；
关于本协议详细内容，请参看www.tjnet.com.cn；
青岛天宏广告公司将对此活动全权负责；
天宏公司拥有最终解释权。

研发公司：目标软件（北京）有限公司 www.object.com.cn

运营公司：北京欢乐时代科技有限公司

活动举办公司：青岛天宏广告有限公司

总经销：晶合时代

媒体监督：大众软件 

客服电话：010-82845797、010-82845798、010-82845799



以上文字是法国著名诗人波德莱尔的诗集《恶之花》中的节选。也许各位未必能完全理解这位法国现代派诗人的名作，但是相信所有为了网络游戏神魂颠倒、精疲力尽的玩家都可以理解，他所描绘的那种疯狂的迷恋之后的复杂感觉。尽管这位大诗人所意乱情迷又爱又恨的是男女之间的情欲和爱恋，不过我想各位玩家在网络游戏中也一定找到了这种感觉。

罪恶的花朵，往往却拥有最艳丽迷人的外表。那么，我们能分辨么？

人妖

"如果有了一颗仁慈的心，妖就不再是妖了，是人妖……"

——语出自《大话西游》唐僧

从个人角度来说，我认为一向絮絮叨叨的唐僧却用最精练的语言描述出"人妖"这一网络游戏特异现象的本质特征。妖的凶恶外表，人的善良心灵，用来比拟网络游戏中所扮演角色性别与玩家自身性别背离、冲突的现实的确非常形象。在那个纷乱的世界里，一个精灵弓箭手美丽面孔的背后，没准是一条彪形大汉长满络腮胡子的脸；而如同成奎安一般拎着片刀，骂着粗话追杀他人的游侠，很有可能是一个娇滴滴的美女在操纵。总之，一个个ID所代表的谁也不知道会是什么样的角色。

由于工作繁忙，记者组众人一向没有时间玩网络游戏，但我们的工作内容又逼迫我们必须花费时间进入那个世界，体验里面的酸甜苦辣喜怒哀乐。所以我不得不仿效那种省时省力的做法，在某个论坛上贴张公告，求购一个中高等级的ID。收到的回复是热烈的，看来依靠网络游戏发财的人不在少数，不过有个内容比较特别的回复引起了我的注意："我可以将我在《传奇》里44级法师帐号和所有装备无偿转让给你，但你必须答应我几个条件，如果感兴趣请用QQ和我联系。村上砍树。"

（注：本文中所涉及ID为保护个人隐私均加以改动，如有雷同，纯属巧合。）

无偿转让？这个ID可值不少人民币啊。怀着好奇的心理，我联系了这个名为“村上砍树”的回复者。他的条件很简单，不得在游戏中向他的朋友泄露这个ID已经易主；在一段时期内每天必须到某一个地点去和一个名叫“易水河畔”的人练功。记者敏锐地意识到，这么简单的条件背后一定有不可告人的秘密，而如果我答应了这个条件，我将成为这个秘密的继承者。为了防止莫名其妙被卷入一场麻烦里，我必须问个清楚。

“其实告诉你也无妨，也省得你将来找我，说我把一堆麻烦抛给你。”在一番追问之后，QQ那边终于说了实话。“我是一个男生，现在上高中。不过在游戏中我扮演的是一个女性角色，整天以一个MM的身份在那个世界里厮混。”

“事实上，我是个比较内向的人，在实际生活中的朋友也比较少，学习成绩一般，除了能写写东西没有什么特长，而且我人长得不帅，个子也不高，戴着厚厚的眼镜片。在班里我是一个平凡、默默无闻的人，很少有人关心我，注意到我的存在，有时我觉得即使我从这个世界上消失也不会有人在意的。

但这并不代表我不渴望被人关心，我希望能有人和我好好说话、做朋友、一起去做件事情，我知道那样是种很快乐的心情。虽然我很孤独，但我也曾经有过那种心情。

在实际生活中是不可能有人那样对我的，我早就明白这一点。所以当网络游戏一出现，我就以一个女性身份进入到其中，在里面打怪、练功、交友。我把这个女性的身份扮演得像极了，我会向别人撒娇，向他们发牢骚说同学的杂七杂八，甚至说熬夜了脸上会长痘痘，不陪着他们彻夜胡闹。尽管《传奇》游戏里面人妖盛行，可谁也没有怀疑过我不是一个女性。他们和我聊天，陪我练功、完成任务，替我解答作业中的疑难，和我一起追杀游戏中欺负我的人，我们是好朋友，当然我知道这是以我不暴露身份为前提的。在实际生活中我也快乐了很多，不会埋怨在学校中没有人注意我，因为在另一个世界我是受欢迎的人。我觉得我会这么一直在两个世界中生活下去，直到有一天，身边的一个朋友‘易水河畔’提出要我的QQ，甚至要和我见面，他说要我做他的女朋友。我的快乐世界被打破了。

我当然不能和他见面，我想出了种种理由来拒绝他。可是他坚决不肯放弃，我们之间的气氛越来越尴尬。而且后来我悲哀地意识到，由于我扮演得太像，身边有这种心思的光棍汉不在少数。如果我答应了某个人的要求，很可能在游戏中引起一场殴斗……”

“殴斗？”我在QQ这边不由得苦笑，能将一个女性的角色扮演到这个地步，也颇有一番天赋。问题是“村上砍树”已经意识到他所让人迷恋的是他所扮演的那个女性角色而已，离开了那个女性ID，他依旧是默默无闻的他，没有人在意他的喜怒哀乐、生死离别。

“我是个男人，这是无法改变的事实，我终究要长大，要离开那个虚拟世界，要习惯无人理会、独自奋斗的生活。如果我沉浸在这个被人宠爱呵护的世界太长久，也许我就再也长不大了。实际上，我甚至对‘易水河畔’有了一定的好感，可是我是男的啊！再这样下去我不知道我会不会真的变成人妖，所以我不能再玩了，我要退出。可我不想破坏我在他们心中美好的形象，所以我希望能找个人把这个角色扮演下去，不管他是男是女。你有兴趣么？”



这是迄今为止我所遇到的最为典型的“人妖”扮演案例。将“人妖”这一网络现象的内在

成因和外在成因淋漓尽致地表现了出来。由于网络上一向女性比较少，因此众多男性玩家在网络游戏中对女性角色都是关爱有加，围着她们团团转，她们指到哪里人就打到哪里，要钱给钱，要装备给装备，有脾气往我头上撒，有人欺负我们给你出气。让众多在生活中没人追捧的平凡女性在游戏中享受到被人宠的滋味，同样也让一些没有人追捧的男性看到了众星捧月的风光，眼红之下也穿身女装来尝尝这种味道。"好风频借力，送我上青云。"过于优越的网络生存环境是吸引众多男性玩家扮演女性角色的重要外因。

而实际生活中，男性需要承担太多的压力和责任，要应付升学、高考、求职、升职、追求异性等各种激烈的竞争，苛刻的实际生存环境让人喘不过气来。在网络游戏中扮演一个让人呵护怜爱的角色，尝试一种轻松的生活，这是推动男性玩家扮演人妖的重要内因。特别是现在，"独生子女"被宠爱惯了的一代开始跨入社会时，这种心理上"断奶期"的不适应造成的逃避欲望显得特别强烈。

当然，并不是只有男性玩家会扮演女性，我也曾经在网吧里看到过一个看上去非常文静的女孩，操纵着一个孔武有力的大汉追杀其他玩家，而且还不时在屏幕上说出"靠，你丫活得不耐烦了……（此处删去粗话若干）"的惊人之语，让人无法将角色与她本人联系起来。我试着问她为什么不用一个符合自身性别的角色，她回答得倒是很爽快：

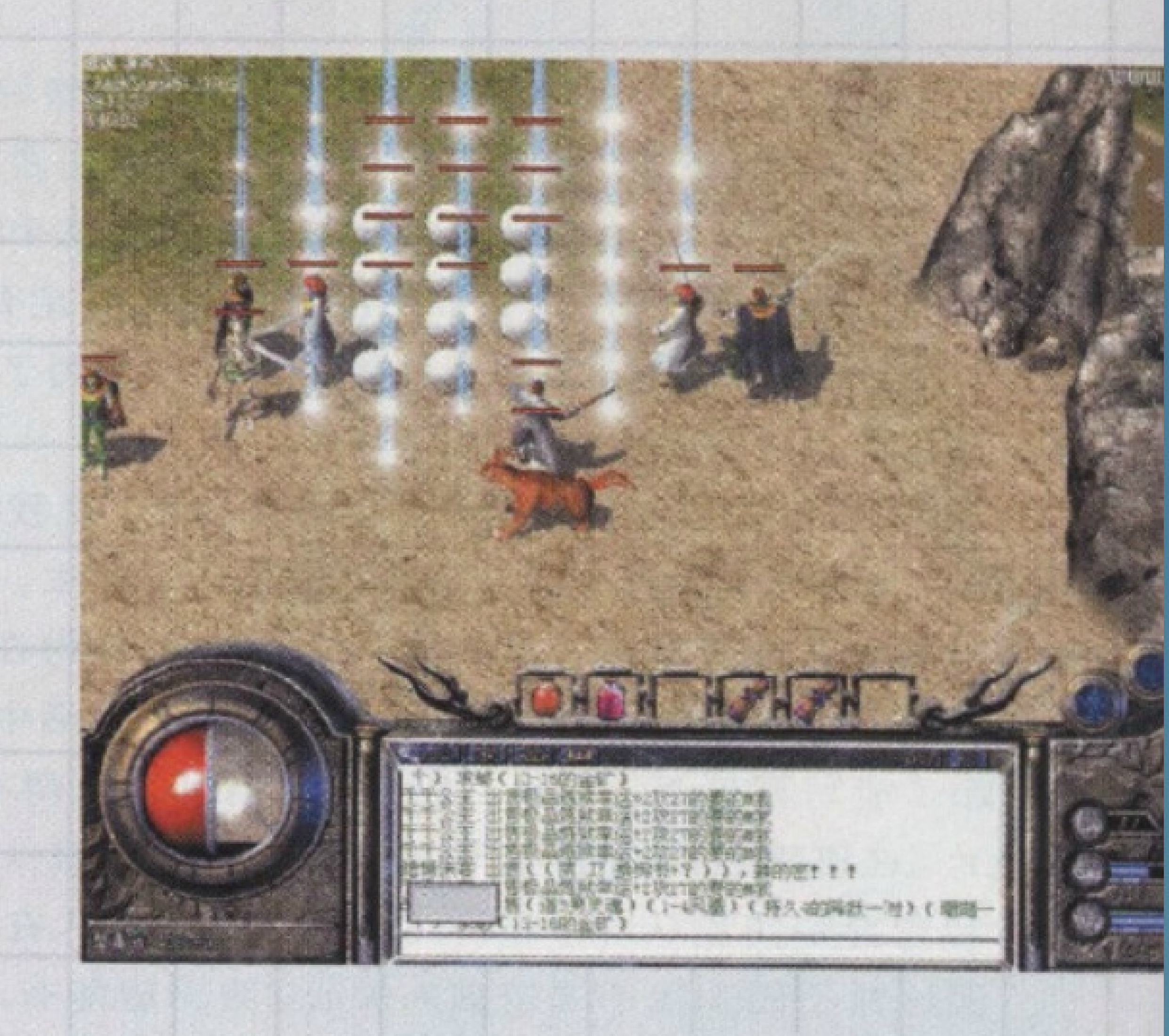
"我已经是个女的了，我干嘛还在游戏里当女的啊？平时我需要注意身份，吃饭要注意仪容，说话要温柔，走路要像个淑女，这些约束我已经受够了。当一个男的多好啊！什么都不用顾忌，可以随便说粗话，可以对军事、体育、机械等男性话题感兴趣而不被人惊异地注视。你试试以女性的身份做这一切，不是被骂没有教养，就是被说成男人婆没人要，所以我用男性的身份，这样就不用做个乖乖女。至于你说的女性ID在网络游戏中生存的种种便利，我毕竟是个女性，如果需要我随时可以透露自己的身份，同样可以招来一大票亲卫队似的人物跟着我，难道我还怕没有人宠么？"

所以大多数时间，"人妖"现象只是在都市中感到疲倦的男男女女尝试用另一种身份逃离现实的烦恼和压力，体验另一种生活的方式。问题是，这毕竟是一种虚假的生活方式，所以它还是带来了种种问题。

"XXX你个该死的骗子，我恨你，你不但骗了我在《精灵》里的帐号和装备，还骗了我的感情……"

"《魔力宝贝》的玩家注意了，XXX是个人妖，他不但骗了我兄弟的装备和宠物，还用另一个ID在公会里和别人说他是傻X，大家要小心，不要再上他的当……"

类似的言论经常可以在网络游戏的各种论坛中看见。利用人妖的身份行骗，已经是网络游戏中非常令人厌恶的丑陋现象。记者曾经亲自受外地朋友之托，将一个为《魔力宝贝》中的恋情而神魂颠倒的玩家找到并送回家。当我看到他时，无法相信这个面容憔悴、衣衫褴褛、目光呆滞的人曾经是一个开朗坚定的系统开发工程师。若不是通过各种关系和方法，在引诱对方上线之后，使用笨办法逐个地址查询IP，并迅速赶到现场得知真相，他死也不肯相信和自己在游戏中曾经花前月下、山盟海誓的人原来是



个同性。由于人妖行骗都是利用他人对自己的感情和信任行骗，因此往往给玩家不仅带来金钱的损失，还有难以忍受的感情伤害。"我感到屈辱。"这是一位也曾经历人妖之骗的玩家在QQ上给我的回答。轻描淡写的一句话，无法表露他心中的伤痛，他还会把信任给予网络上结识的朋友么？

关于人妖行骗的事例应该不用再列举，相信每个曾经尝试过网络游戏的人都在自己身边看到或听到类似的事情发生。其实在网络上以异性的面目出现以摆脱实际生活中的烦恼和压力，这种行为本无可厚非。美国的开国元勋托马斯·杰斐逊曾经说过，"上帝给予我们权力，让我们在这块和平安详的土地上，按照自己的意愿自由地生活。我们唯一需要付出的，是不能用我们的自由，妨碍他人的自由。"当"人妖"这种摆脱压力的行为在损害到他人的时候，这种行为就注定被归入网络罪行的行列，而遭人唾弃。

事实上，无论对男性或女性而言，长期以异性角色生存在另一个世界，无法避免地会对本身的性别角色产生互动。当村上砍树发现自己对男性产生了好感时，他惊恐万分，因为他无法想象虚拟世界中的交往对实际性格会产生这样的影响。而长期在网吧中厮混的玩家，对身边开始用语音聊天说粗口的女性网民也一定不陌生，她们已经习惯了那种生存方式而不能自拔。"村上砍树"是个明智的人，他已经意识到"人妖"行为对他的负面影响，所以他选择离开。因为他明白，作为一个男性，他在将来的社会中需要承担怎样的责任和义务，他现在的逃避根本无济于事。这种心理上的"断奶期"是痛苦的，但却是每个年轻人必须面对的"成长的烦恼"，他只有勇敢面对，将来才能以一个堂堂正正男人的身份骄傲地生存。至于渴望摆脱约束得到解放的女性，网络上的自由和发泄只是暂时的，想要和男性一样在社会中平等生存，还是需要实际世界的

努力。至于实在渴望以另一种身份生活的朋友，也许可以选择光明正大地成为"河莉秀第二"，没有人有权力鄙视你。也许可以选择悄悄在网络上生存，不要伤害别人，否则就只能永远成为网络世界中罪行的承担者，永远受到被伤害者的诅咒和良心的惩罚。

现在很可能有不少人对记者是否继承了村上的砍树大业感兴趣，我觉得那个结果已经不重要，重要的是我们已经明白行为的性质和危害，以及我们应该采取什么样的态度，这已经足够了。至于我——

各位觉得我有一颗"仁慈的心"么？

外挂



它不知从何时开始出现，也不知从何处靠近你的身边，只知道它让你懒惰、无聊、完全失去了原先生存的乐趣。你曾经尝试摆脱它独立生活，却发现它已经像毒品一般紧紧缠住了你，成为你在黑夜里的梦魇。不依靠它，你的举动充满枯燥和烦恼；依靠它，你行为的结果是空虚和寂寞。你无奈，你无言，你也不知道该怎么办。也许你后悔不应该招惹它，但是如果"上天再给你一次重来的机会的话"，也许你还是会做相同的选择。这个让我们又爱又恨的恶魔，就是——外挂，网络游戏的寄生虫和海洛因。

"我刚打开瞄准镜，他就'biu'的一声，以迅雷不及掩耳的速度冲到我的身边，拔出匕首向我捅来。当时那把刀离我的喉咙只有0.01公分，我也知道四分之一柱香的时间后他就会杀死我。我连说一个谎话的机会都没有，我唯一的念头是，大骂一声：哪个杀千刀的做出了这么一个程序！虽然本人平生无数次问候过某个人的母亲，但我相信这一次的问候是最真挚的。"

以上是在游戏《三角洲特种部队》的论坛，记者第一次看到声讨网络游戏外挂的言论内容，是玩家对于"变速齿轮"这个外挂的谴责。时间已经过去3年，对于已经生存于比特的时代，习惯按照摩尔定律升级的大众来说，3年实在是很长的一个时间，已经长到足够让我们忘记很多事情，比如什么时候第一次通宵，或者什么时候第一次网恋。但我依然能记得，身边有多少弟兄在看到这篇充满了周星弛味道的帖子之后口水落到了键盘上，当时我们捂着肚子说：真逗，能有程序做成这样么？

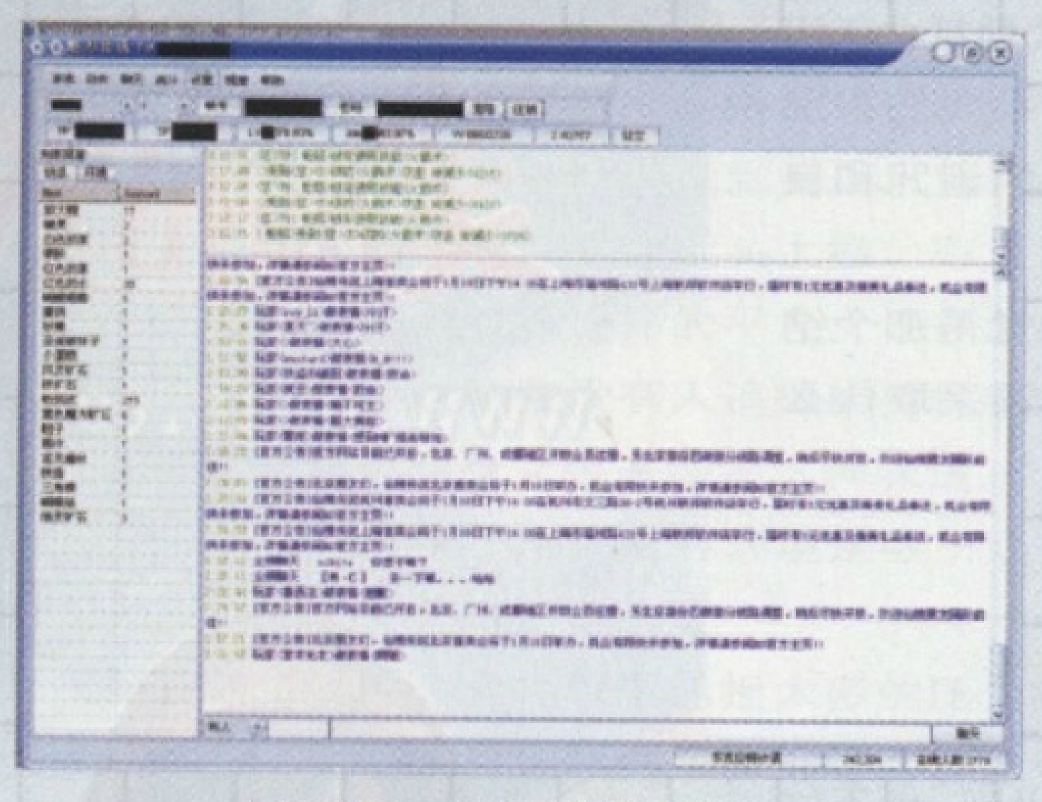
真的能够做成这样，当我目瞪口呆看着敌人在我面前呼啸而来，一闪即去的时

《金庸群侠传 Online》类：

1. 网金伴侣（分为免费版和收费版）主要功能：瞬间移动、全自动跨越版块、点击一次鼠标就可以到达目的地、快速自修武功、挂机打点、快速集气、自动修内、自动吃药、快速修炼、战斗瞬移、自动躲闪等。
2. 网金苦力：挂机锻炼游戏中的全部11项生活技能，还可以挂机采矿、伐木、捕鱼。
3. 网金也疯狂（现更名为网金零零柒）：程序完全脱离客户端运行，能一台机器同时玩几个ID，有完善的聊天功能。
4. 网金狂人：挂机打点、挂机学习、自动移动、自动买药、自动捡物品、修炼内力、自动吃药、遇敌逃离。
5. 金庸代理四：自动吃人参、自动吃大补丸、自动消点、飞跃到指定地点。

购买条件：顾客的帐号。

购买价格：网金也疯狂180元/ID，网金伴侣220元/ID，金庸代理四100元/年，网金精灵注册费40元/ID，网金苦力注册费80元/ID，网金狂人注册费180元/ID。



文字MUD一般的网络游戏外挂。

候，我也非常真挚地问候了程序作者的母亲。他怎么能够这样——破坏一个游戏？当后来《三角洲特种部队》中充满了这种闪电侠或超人般满地暴走漫天乱飞的对手时，我彻底退出了游戏，放下了我曾经深爱的狙击枪，也挥别了当一个职业玩家的梦想。"你迟早会领悟的，没有一个世界会摆脱罪恶和不平，网络游戏也是一样。"这是一个比我早进入DF战队的前辈离开时对我所说的，在我离开的那一刻我体会到了同样的无奈和悲凉。

其实文字MUD的老玩家对网络游戏外挂并不陌生。"机器人"是他们对外挂曾经的爱称。和现在的图形网络游戏玩家一样，他们也烦恼于把时间消耗于挖坑、砍树、采矿，所以某些精于编程的高手就编制了一些可以自动执行的程序，来做打桩、劈石这样的练功行为，并在网上免费散发。记者本人也曾经在学校机房开了机器挂上程序然后做自己的事情，我至今怀念看到屏幕上一行行命令自动滚动时的快乐心情。"挖个坑？"（指挂一个机器人）也是我们在机房中相遇时最常用的问候语。直到我们离开学校，离开那个拥挤嘈杂的机房。那时尽管一些有先见之明的天神（GM）警告我们：你们的所作所为，必将毁灭你们追寻快乐的这个世界。但所有文字MUD的玩家都没有意识到，这种"方便游戏的行为"实际上已经破坏了游戏的平衡性，使得网络游戏的世界开始倾斜，拥有或善于利用"机器人"的玩家可以在很短的时间内超过没有或不善于使用机器人的玩家。网络游戏作为真实世界的简单虚拟，人物的本领依靠技能表现，成长则依靠经验值的变化体现。由于文字MUD的外挂功能主要集中在自动练功、迅速增长级别等方面，虽然从侧面影响了游戏的平衡性，但谁也没有对此提出太大异议。曾经有人在"修改器"的讨论中提到过外挂对游戏的危害，但由于修改器针对单人游戏，即使破坏游戏的平衡，也是影响游戏的拥有者本人，对他人的影响不大，与单机修改软件类似的早期外挂也是如此。何况当时的文字MUD不成气候，是一干小众自娱自乐的玩物，因此最终对外挂的声讨不了了之。

文字MUD的风云很快散去，当年在文字MUD中快意恩仇、笑傲江湖的一代，现在都已经马放南山、归隐山林。看着头发日渐稀少的求伯君、腰身渐渐发福的董晓阳，谁都以为"机器人"会像文字MUD一样，渐渐沉淀于历史的记忆中。即使知名游戏评论家白玉盘在上个世纪末曾满面通红地预测"网络游戏将成为新世纪游戏的救世主"时，与会的众人也是一笑置之，更不用说在众人眼中一闪而逝的外挂软件了。"狼来了"，这是一个游戏公司工作人员对白玉盘观点的笑谈。

当陈天桥凭借《传奇》在2002年掇取上亿元人民币的身家时，已经没有人记得当初自己曾经发出的轻蔑嘲笑。单机游戏制作公司、门户网站、地方电信部门……一窝蜂扑向这块"最后未被开垦的金矿"。图形网络游戏的兴起，很快就带着游戏外挂再度复兴。已经记不清第一款收费的外挂是什么，但借着网络游戏商业化的东风，外挂作为游戏中不可缺少的一部分，迅速成为个人从网络游戏大金矿中分一杯羹的手段。即使在厂商和舆论的多方打击之下，全民外挂运动如同风起云涌，浩浩荡荡在各个游戏中间蔓延开来。根据记者得到的不完全资料，目前在市面上流行的外挂主要有加

《传奇》类：

1. 传奇传神外挂：双倍魔法（魔法师、道士发一次魔法能加倍变成两次魔法，魔法师发一次闪电能变成发两次闪电出来，道士发一张符能变成发两张符出来）、自动加血（可选择你要加的补血药剂种类，选定最低HP，到了最低限度自动加血）、自动加魔（你可选择你要加的魔法药水种类，选定最低MP，到了最低限度自动加魔）、自动瞬移（可选择要使用的飞卷，比如随机卷、地逃卷，选定最低HP，到了最低限度自动瞬移）、火眼金睛（地上掉的东西直接就可以看到，抢东西快人一步）、加速功能（可以调高攻击速度，别人出一招，自己出了好几招）、通存通取（任意在可对话NPC处存取东西）、跑不停（把鼠标移往哪个方向，就会自动不停地往哪个方向跑）、所有职业攻击准确率加25%、魔法师/武士/道士攻击力加2～5倍。此外还有特殊修理、穿人、免负重、免助跑、免蜡、看血、延时（设定加血、加魔时间）等功能。

购买价格：30/月·ID，120元/年·ID。

2. 传奇霸主（分为免费版和收费版）：超负重、看血、跑不停、双倍魔法/双倍道术/双倍攻击、魔法锁定、穿人、显示物品、快速挖矿、自动放药、自动加魔、自动保护、通存/通取、普修/特修、通买/通卖、自动练功、超级防麻、免负重、自动魔法盾、战斗退出、自动发言、自动换符、追杀、防石化、四种攻击方式、刀刀刺杀、自动捡物品、显示玩家信息、显示NPC信息、自动回复、持久警告、锁人、加速攻击、神秘商店等。购买价格：150元/终身。

3. 极风传奇外挂：免蜡、显血、穿人、免负重惩罚、跑步砍、免助跑、跑不停、战斗退出、快速攻击、显示物品、双倍魔法、自动放置、自动解包等实用功能，被玩家称为最好用的《传奇》外挂。

购买价格：150元/ID。

4. 传奇宝贝外挂：一机挂N个ID、聊天自动回复、普修转特修、人物外型改变、中毒时防石化、目标颜色显示、自动捡物等。

购买价格：100元/ID。

《魔力宝贝》类：

1. 魔力幻想：脚本和移动、魔力间谍、信息精灵、劳动、快速自动战斗、双开等。
   购买价格：50元/ID。
2. 魔力使者：脚本兼容、高速战斗、自动战斗、自动捡物品、多开、显示坐标、无限制刷屏、瞬间转移、魔力透视、非传教士学补血技能等。
   购买价格：40元/半年。

《红月》类：

红月狂人：跑不停、随身邮箱、瞬移。
购买价格：50元/年·ID。

《千年》类：

千年挂机：自动练功、长时间挂机、游戏加速功能、自动练气功心法、快速无影脚、组合式练功、屏幕切换功能等。
购买价格：60元/2000次。

速类、增强类、自动类、修改类、辅助类、黑客软件类等，已经远远超过文字MUD时代外挂单纯辅助练级的纵向作用，在网络交际、交易、战斗等横向方面的功能有突破性发展，同时也给游戏的平衡性带来了巨大灾难。

关于外挂作用的争论，已经不想再列举了，这是永远的斯芬克司之谜。外挂到底功过如何实在很难说清，尽管将它列入网络七宗罪，但是这罪过的成因却扑朔迷离。毋庸质疑，外挂的某些功能是针对游戏本身的弊端，比如著名的免蜡功能以及自动捡装备、穿人、自动放置装备、多点存盘等。当暴雪、雪乐山、EA等著名的国际游戏公司为了让玩家更便利、更开心地享受游戏而尽心竭力时，中国的网络游戏公司却在绞尽脑汁为了让玩家多耗时间在线，为了多赚点钱而设置种种不便。缺乏规则的中国网络游戏行业无法对这种行为作出什么有力的规范行为，外挂中的功能也算是对这种垄断下的肆无忌惮的一种反抗。

但是，目前外挂中更多的功能还是集中在网际对抗时对于使用者的便利，由于对抗的对象不是电脑对手，是同样追求乐趣的玩家。“破坏了游戏平衡性，破坏了网络秩序，侵犯了其他玩家的利益”，游戏公司控诉的这些罪名都成为不折不扣的事实，战斗中强行退出、锁定攻击对象、加速攻击等功能使得PKer在网络横行时更加无法无天。对于不会使用外挂、用不起收费外挂的那些玩家来说，他们追寻快乐的世界从此变成了血色。看着《传奇》玩家机器上不能再弹起的Shift键，谁能告诉我他们追寻到了什么？

图形网络游戏会走文字MUD的老路么？难说，但目前已经出现了太多值得所有人忧虑的问题。如果说文字MUD的沉沦是因为自身的局限，那么现在的问题则要归咎与厂商、玩家、管理部门和媒体等多个因素。厂商的贪婪、玩家的无法无天、管理部门的漠不关心、媒体的纵容，最终在外挂这个问题的交汇点上集中体现出来。当记者在玩家那里看到《仙镜传说RO》游戏的最新外挂时，几乎有一种恍然昨世的感觉。这款功能强大到极致的外挂，除了具有一般外挂所具有的自动战斗、捡物品、施放魔法等功能外，最令人咋舌的是它不需要游戏客户端，全文字界面，仅仅需要一个帐号和密码，并具有抗GM监督的功能。看着屏幕上滚动的一行行字迹，众多老玩家的第一反应是——

这不是我们从前玩的文字MUD么？

我们以为我们会成为未来的主人翁，却不知道我们也是自己的掘墓工。当外挂带着网络游戏的车轮走回到昨天的情景，谁也不敢肯定昨天“机器人”和文字MUD的下场会不会成为今天的未来。外挂会毁灭网络游戏么？

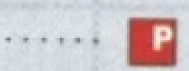
不会么？

会么？

不会么？

何必那么认真呢，我们不过是玩玩而已。

……





以牙还牙

盛大与Actoz事件的简报

■本刊记者 生铁

或许是冥冥中的安排，《传奇》(Legend of Mir2)的发展历程似乎本身就是一个“传奇”。而自正式收费仅两个月起就遭到服务器恶性攻击开始，盛大公司也在经营《传奇》的种种危机中实力渐渐“盛大”起来。

2003年1月23日晚，盛大公司的全体员工齐聚到上海新亚汤臣大酒店举行团拜会。获得“上海市首届IT青年十大新锐”称号不久的总裁陈天桥还在会上为员工致开幕词。而与此同时，远在韩国，一纸“终止盛大《传奇》授权”协议已草拟好了。

1月24日，《传奇》开发商——韩国Actoz公司单方面宣布：“由于盛大网络连续两个月拖延支付分成费，终止与盛大网络就《传奇》网络游戏的授权协议”。

两天后，这则声明被翻译成中文，引起国内游戏界的广泛关注。

毛主席曾说过：“世界上没有无缘无故的爱，也没有无缘无故的恨。”盛大和Actoz到底怎么了？如果双方在履行合同的过程总都是合法合理的，这种事件如何会发生呢？那么这个事件中肯定至少有一方是不合法不合理的——也说不定双方都有不合理不合法的地方。到底谁是错的？很多人肯定要问。之后还会问，显然这次的事件是积怨已久的结果。那积怨又是从何时开始，又是由哪方激化的呢？其行为背后又隐藏着什么样的动机呢？

通过随后事件双方发表的几份声明来作为参照，让我们试着从双方的视角简单回顾一下近一年来双方矛盾激化的过程吧。

Actoz公司陈述事情经过(以下部分仅代表Actoz公司观点)：

2002年初，Actoz公司想进入盛大服务器了解《传奇》在中国的销售收入、同时在线人数、服务器状况等相关资料(因为这直接影响到他们的分成费)，他们认为开发商“进入服务器对销售相关资料进行确认是很符常理的事情”，他们有权利要求盛大公司提供这些资料。盛大公司却拒绝了他们的要求，并称高薪聘请四大会计师事务所之一进入服务器审计销售状况和财务报表。可是盛大公司寄给Actoz的并不是被公认的资料而只是盛大公司自己编写的销售资料，并且从2002年10月份开始连这种资料也停止了提供。

Actoz分公司Wemade帮助盛大公司开发计费系统时，盛大公司屡次承诺向该公司公开Login Server资料在内的其它数据资料。但盛大不但没有公开分成费的相关资料，也没有一次性按期支付分成费。

2002年7月，盛大未通过Actoz授权自行推出《传奇》1.5版《热血》。Actoz认为未经该公司许可而修改游戏程序，在8月8日将“传奇”中文名换成“热血”并申请注册商标的行为侵犯了他们的知识产权。而Actoz拒绝为盛大继续开发《传奇》后续版本的理由是：若运营商不提供《传奇》服务器端程序，升级版本肯定会出问题，不能正常运营。但是Actoz声明中也说道：“虽然盛大公司失信违反合同在先，但是我方认为只要合同还有效，就必须履行自己的义务，所以我方还是准备了给盛大公司提供的升级版本，并通过公文形式要求盛大公司提供传奇服务器端程序”，但“对此盛大公司没有回应，没过多久竟然公开提供其非法制作的升级版本。”

2002年9月28日，《传奇》欧洲英文版服务器端安装程序从意大利泄露。盛大以此为由拖欠了2002年8-12月份的应得分成费。但Actoz认为，私服最早在中国发现的日期为9月28日，故8、9月份分成费与私服毫无关系。Actoz还表示愿意与盛大公司一起打击私服，并共同分担打击私服费用，但盛大不予理会。

2003年1月20日，Actoz派人到盛大公司商议解决分成问题，但盛大反而提出3个条件：延长《传奇》授权合约，签订《传奇2.0》合约，降低分成费比率。因双方达不成协议，Actoz提出建议，按照合约向新加坡法庭申请仲裁，但被盛大拒绝。

2003年1月24日，盛大公司又通过律师事务所提出变相提案：9至11月3个月的分成费暂时由第三方保管，12月份分成费扣除10%进行支付。

至此韩方忍无可忍，提出了单方终止合作的声明。

盛大网络公司陈述事情经过(以下部分仅代表盛大网络公司观点)：

盛大在声明中称：“韩国Wemade公司和Actoz公司发布所谓申明……其中最后所谓的‘寻找新的合作伙伴’一语更再次暴露了其觊觎中国市场及《传奇》的成功，准备一女多嫁，攫取更多利润的险恶用心。我们很庆幸从一开始就不断地识破了他们的企图，对该公司的张扬跋扈作了坚决抵制……”

从引用声明的最后一句话可以看出，的确从很早双方就有所积怨。

2002年年初，盛大获得证据，发现Actoz公司不顾合同规定，私下兜售本应属于盛大的《传奇》新版本。在这时韩方提出要进入盛大的用户数据库，盛大认为他们没有这个权力。因为“服务器端程序才是游戏虚拟世界的核心与防止盗版的关键。可以说，运营商每月向开发商支付分成费，就是基于其所获得的包括网络游戏服务器端程序在内的游戏软件的排他性权

利。”对方进入服务器很有可能将取得全部用户资料，这对于盛大是相当危险的。盛大表示：“这时宁可按协议高薪聘请四大会计师事务所之一进入服务器审计我们的销售状况和财务报表，也不愿意让野心者找借口进入服务器转移用户资料。（在这里记者想问的是：1.与盛大合作仅7个月的Actoz公司在已签有合同并且《传奇》运营势头良好的情况下为什么要将新版本卖给他人呢？2.双方签定的合同里是否规定了服务器端数据库的归属权？）”

自2002年5月起，由于开发商Actoz公司和Wemade公司之间自身利益的冲突，自去年5月份起就有意识地拖延或拒绝技术支持和提供版本的更新。

2002年7月，为了保护用户权益，盛大推出《传奇》1.5版《热血》以解决游戏外挂和缺陷，却成了Actoz指责盛大不尊重知识产权的借口。

2002年8月，“自韩国因此寻隙拖延解决一系列外挂问题并不肯提供升级版本后”，盛大公司“忍无可忍根据合同扣下8月份分成费，等来的却是（9月28日）韩方全面的服务器端程序泄漏。”“虽然盛大方面屡次提醒加强内部管理和安全防范，11月中旬，《传奇》升级版服务器端程序再次从韩方泄漏，11月下旬原应在2002年底交付盛大运营却一再被借故拖延的《传奇》2.0服务器端程序也赫然出现在私服的列表中——在相差不到2个月的时间内，《传奇》服务器端程序戏剧性地3次泄漏，可以说盛大网络的独家运营权利至此已无任何保障。”“无法就私服问题达成一致之前，我方将根据合同规定，暂缓支付分成费。而在最新的谈判中，我方甚至提议：在扣除少量分成费作为保证的情况下，可以恢复支付分成费，而且该扣除部分亦由第三方机构代为保管直至仲裁决定具体金额后再行支付。但在长达几个月的谈判中，韩国企业不但顽固地推卸全部责任，拒绝赔偿，拒绝道歉，拒绝提出任何协商方案，甚至单方面在韩召开新闻发布会，在绝口不提导致双方争端的私服事件的情况下，称拖延付款是盛大网络单方面的霸权和违约行为。”

现在看来，两家公司确实是貌合神离。

1月1日，盛大推出《热血》的一个50兆的升级版本“魔神归来”，这是《热血》规模最大的一次版本升级。同月该公司获得融资4000万美元。

1月8日，盛大在上海开始了《传奇》游戏1.7版本的全面升级和VIP平台包的推出。陈天桥对记者说：“盛大已经在开始进行质的提升，我们的客服、经验都不是短时间内可以被超越的，VIP平台就是一个好的例子，里面有盛大中信银行卡（人行特批的）、北电技术设备建设的CallCenter VIP专线、CD电子认证卡（中国银联安全效率的技术，用户认证的第二把钥匙）等竞争杀手锏。”

2003年1月23日，盛大声明中写道：“至1月23日为止，我们和海外部都在积极协商解决并且由律师函主动提出通过第三方仲裁解决，函件犹存律师事务所，发信者却被换成了收信者……”

写到这里，我觉得文章开头两段的细节恐怕要修改一下了。韩方率先提出了终止合作，但是，最早希望终止合作的又是谁呢？

阅读双方的几份声明，会发现双方很少从法律的角度、从合同入手去陈述理由，而更多的是拿玩家做幌子，都喊出为了几千万玩家而如何如何的口号。事件发生后游戏之王、天府热线和电脑家园等游戏网站先后发表声援盛大的声明，其角度也是以伸张“商业道德”、“声扬正义”和“对玩家负责”为主，完全没有从法律角度去谈盛大到底应该维护自己的哪些权益。另外，在1月28日盛大的声明中，还提到了其他韩国厂商：“在此，我们特别要感谢本次事件发生以来，广大《传奇》用户以及包括其他韩国厂商在内的各级合作伙伴……”以此证明他们是对事不对人的。外界也有传闻说，Actoz企图联合所有韩国厂商抵制盛大。

除此之外的传闻，更是数不胜数。很多人将这次事件与以往的事件及两家公司的实力联系起来，分析幕后的可能。

从近期的几个事件来看，近一阶段在中国的网络游戏运营商和韩国的网络游戏开发商之间，“矛盾”似乎成了一个主旋律。盛大与Actoz之争成为其中最有代表性的案例。但是，恐怕还不能把这个问题简单归结为两国公司之间的合作问题。如果Actoz是一家中国公司，难道盛大与之就不会产生矛盾么？答案恐怕是否定的。产生矛盾的根本驱动力是利益，巨大的利益。

根据盛大网络提供的数据，在2002年，《传奇》拥有7000万注册用户、最高达到65万用户同时在线。据业内人士估算，该公司全年收入很有可能达到4亿元人民币。其净利润很可能在1.6～2亿元人民币之间。而根据相关报道，Actoz公司2002年从盛大的分成也将超过1亿元人民币。

跳出这件事来看，我们会发现——如果机制健全、合同完善，这样不可思议的纠纷从何而来？盛大和Actoz到底怎么了？到底错在谁？事件背后隐藏着什么阴谋……记者不禁要问：玩家真的会关心这一切么？从游戏论坛上你会找到答案。玩家们关心的是一个良好公正的游戏环境。如果游戏产业根本无法走入秩序化、合法化的轨道，纠纷只会更多，问题只会更棘手，矛盾只会更尖锐。一位业内人士称：在这一事件上，大家的处理态度都不积极，只看到了眼前的利益。如果盛大在新加坡的仲裁中真的败诉了，停止对《传奇》的运营，对国内网络游戏界的影响虽没有想象中那么大，但也会给很多企业敲响警钟。现在很多开发商与代理运营商之间签定的合同条款都非常粗略，希望通过这次事件以后在谈判的过程中双方企业都能增强法律观念和自我保护意识，或许这才能使分帐式合作更规范化。此外采取合资公司的合作模式也是避免纠纷的较好途径。

最后要说的是，“以牙还牙”的行为是否应该出现在一个法制时代？举个简单的例子：难道韩方拖延技术支持和升级版本就是盛大擅自修改程序更新版本的理由么？有人咬了你一口，你是该去报警还是该反咬他一口呢？

在结稿前，记者收到了盛大2月17日在北京召开发布会的消息。而这次的会议主题是“自主研发新产品发布会暨盛大——Actoz问题说明会”。

这次会议的主题确实很有意思，记者期待着前往参加。

新闻狙击

西山居重组 “剑网”再度延期

■本刊记者 生铁

本刊曾在2002年第24期“专题企划”栏目中以一篇名为《生死存亡西山居》的文章对金山公司西山居事业部所遇到的困境进行了分析和推测，指出金山公司决策层对游戏制作缺乏深入了解是导致“剑侠情缘网络版”迟迟不能推出的主要原因之一。

在今年1月，记者得知西山居事业部副总经理、“剑网”项目负责人裘新正式从金山离职。而总经理董波则被调往金山研究院主持成立工作。西山居事业部1月到岗的新任总经理张志宏则有过在智冠及华彩多年运营游戏的经验。他告诉记者，2003年西山居会将全力投入到网络游戏的开发中去。“剑网”将在今年3月开始内部测试，5月有可能开始外部测试。

现年34岁、在西山居任职长达的7年的裘新对记者说，离职对于金山人来说是件正常的事。他离开金山也仅仅是为了个人的创业，与“剑网”的开发无关。目前他正在成都积极组建一支新的网络游戏开发团队。

“如果在金山再干7年，个人是否可能有更大的发展？”在采访的最后记者问。

“人的一生能有几个7年呢？”沉吟半晌，裘新在电话那边说。

美丽世界“月月星”

清华同方与新浪网合作，联袂在《美丽世界》（N-age）中推出了月月星“亲密接触”活动。在情人节期间，各服务器的波本市结婚广场将举行一场盛大的颁奖典礼仪式，著名青年演员陈好作为美丽世界月月星“亲密接触”活动的首次亮相嘉宾，会以“梦中情人”的形象出现，为获奖玩家及情侣们颁奖和“征婚”。此后，美丽世界月月星“亲密接触”活动还将每月邀请不同风格的明星与玩家见面，并通过新浪游戏频道“嘉宾聊天室”进一步与玩家接触。玩家还可以投票评选心目中的年度最佳明星。详情请关注官方网站：http://www.nage.com.cn。

我们称之为亚洲 E3



被我们称之为亚洲E3的另一展览会，全称为中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会（ChinaJoy），将于2003年7月25至27日在北京展览馆举办。在今年1月份，组委会就收到索尼799平方米展位预定的报名表，因此在这届展会上，索尼将会就国际游戏产业阐述自己的观点。和美国数码互动软件协会（IDSA）合作同样也是令人愉快的消息，IDSA在展会期间将对国内打击盗版活动的立法及执法部门负责具体工作的政府官员进行反盗版交流。此外，日本计算机娱乐软件协会（CESA）作为海外支持单位，同展会也建立了合作关系。在会议期间，展会开设高峰论坛，将邀请中国政府游戏产业相关部门负责人发表演讲。与此同时，微软、Activision、EA、Infogrames、Eidos、Take2、世嘉、光荣等公司也有意参加演讲。本次展会最为引人瞩目的消息可能还是电信集团对游戏领域的涉足。目前已知中国移动、中国联通、中国网通和中国电信均表示有意参加该会议。

公告板

关于《三国群英传 IV》及《仙剑奇侠传二》无法通过光盘保护认证的解决办法

对于目前《三国群英传Ⅳ》及《仙剑奇侠传二》的光盘保护，不但拒绝了盗版分子同时也拒绝了合法购买游戏的玩家的情况，现推出解决光盘认证的办法。建议大家最好用CD-ROM进行游戏，防止DVD-ROM或CD-RW产生挑盘的现象。完全安装游戏，在最后需放入最后一张游戏盘。安装游戏后可能会要求重启两次，这和个人的电脑配置系统有关。对于《三国群英传Ⅳ》，玩家可刮开使用手册背面的刮刮乐，在游戏安装前输入上面的序列号，如输入错误，安装程序会退出。序列号请全部使用半角大写输入、不含字母IJOUZ、所有的0都是数字、没有字母O。对于《仙剑奇侠传二》，则请关闭超级解霸自动播放器和ACDSee等自动调用光盘的程序，在启动后不要执行其它软件，直接用快捷方式启动游戏。部分光驱因为兼容性问题，可能第一次无法通过加密认证，请按重试按钮再试一下，或将光盘取出后再放入并多试几次。反复尝试如果还是无法通过Starforce光盘保护认证，请按提示点击Reenter键进入密码提取页面，用以下提供的认证密码通过光盘认证。

《三国群英传Ⅳ》的认证密码
WYVPRL-WXDQGZ-T9YGB6-KB42JY
WYVPRL-ETW7G7-VGLMPF-ZU5PJ2
ZQWZNW-WN9FYN-3DR825-N2XNTK
AWHFTX-SBJXXU-J6WWXU-DKM57N

《仙剑奇侠传二》的认证密码
GFYBYE-KUMB8J-SPJMAT-JAD96Z
VGT9TE-6K46V4-NC8AKY-LB9VLK

密码替换后点击Proceed键，进行新的光盘保护验证。更多问题请致电寰宇之星客服部，客服热线：010-82650280/82650281/82650148/82650151/82650152-105，或E-mail至客服信箱：huanyu@unistar.net.cn。



为了汽车继续吧

目前“纵横《天骄》迎娶POLO”活动已进程过半，截止到2月10日已有59位玩家打到游戏中的幸运锦囊，获得角逐大奖POLO轿车的机会。据统计：尽管幸运锦囊出现的几率有一定限度，但每天都会出现2-3位幸运者。在以上59人当中，甚至还有一位玩家打到了2个幸运锦囊。距本活动的截止日期前，还有41个锦囊将陆续出现在游戏的各个场景当中，希望玩家们能把握机会。



晶合时评 ■本刊记者 古留根尾·我我神

·女士们、先生们，子弹时间的创始人



Infogrames就《进入矩阵》（Enter the Matrix）近日公布了更多的细节。这款还在闪亮娱乐（Shiny Entertainment）开发中的游戏将有两个主要角色：奈奥比和幽灵。他们都是里奥、孟菲斯和翠妮蒂领导的抵抗组织成员。玩家可选择身为队长的奈奥比，也可扮演武器专家幽灵。游戏的方式可被简单地概括为几个词：黑客、驾驶、打斗，还有射击——典型的好莱坞式风格。而子弹时间，则无可厚非地成为游戏的主要特色。聪明的制作人当然不会仅仅满足于原作早已立下的口碑，闪亮娱乐为了游戏请来了《骇客帝国》（The Matrix）第2部《重装上阵》（The Matrix: Reloaded）的编剧拉里和安迪，来进行情节的编撰。此外，使得电影主角能打得一手好功夫的袁和平，也被聘来指导游戏的动作场面。假如你不能肯定这么多的宣传炒作是否和游戏品质成正比，至少有一点应该确信无疑：它将让那些看过电影的玩家有种似曾相识的感觉。假如不出意外的话，游戏将在5月15日于XBOX、PlayStation 2、GameCube和PC上同时发布。

·学院奖公布侯选名单

学院奖，全称互动娱乐成就奖，每年由美国互动艺术与科学学会（AIAS）颁发，奖励在世界范围内最优秀的游戏工作者，今年是第6届。号称游戏奥斯卡的该奖项，囊括电视、电脑、网络等多个互动娱乐领域。今年最为看好的《元祖银河战士》破记录地得到了10个提名。而诸如《战地1942》、《侠盗车手——罪恶城市》、《拉切特与克兰克》以及《分裂细胞》都获得了6项提名。奖项最终将在内华达州的拉斯维加斯揭晓。

"每年，我们都能看到越来越多的游戏，散发着创造性、创新精神和各种灵感的光芒。"AIAS主席保罗·普罗文查诺在致辞时这样评价道，"很高兴能够看到各方人才济济一堂，和新生的开发力量一起，推进现代娱乐产业的进步。"

说句煞风景的话，咱们什么时候才能有资格在酒会上说出这番废话呢？

2003年互动娱乐成就奖主要奖项提名名单

2003年年度游戏

《动物之森》
（Animal Crossing）GameCube
《战地1942》
（Battlefield 1942）PC
《拉切特与克兰克》
（Ratchet & Clank）PS2
《元祖银河战士》
（Metroid Prime）GameCube
《侠盗车手——罪恶城市》
（Grand Theft Auto: Vice City）PS2

2003年年度电脑游戏

《神话时代》
（Age of Mythology）
《战地1942》
（Battlefield 1942）
《荣誉勋章——联合袭击》
（Medal of Honor: Allied Assault）
《无冬之夜》
（Neverwinter Nights）
《魔兽争霸Ⅲ——混乱之治》
（Warcraft Ⅲ: Reign of Chaos）

2003年年度电视游戏

《核心裂变》
（Splinter Cell）XBOX
《拉切特与克兰克》
（Ratchet & Clank）PS2
《元祖银河战士》
（Metroid Prime）GameCube
《侠盗车手——罪恶城市》
（Grand Theft Auto: Vice City）PS2
《永恒黑暗——安魂曲》
（Eternal Darkness: Sanity's Requiem）GameCube
《动物之森》
（Animal Crossing）GameCube

【数码GAME】

122%： 如今是法国公司的天下。先是育碧，然后是Infogrames。根据NPD的数据，Infogrames2001年的股票额占整个游戏市场的2.8%，2002年这个数字上升到了5.8%，增长率为122%。

340 000： 微软，这家唯一的非日本游戏机制造商，尽管规模巨大、宣传手段不遗余力，但作为游戏机市场的第三者依然无法吸引人们的注意。2002年全年XBOX在日本的销售量，只有340 000台。

190 500 000： 育碧第3季度的结算显示，销售额从1.651亿欧元跃升15.4%至1.905亿欧元，要完全归功于在XBOX上推出的那些作品，它们占了整个公司销售额的47%。

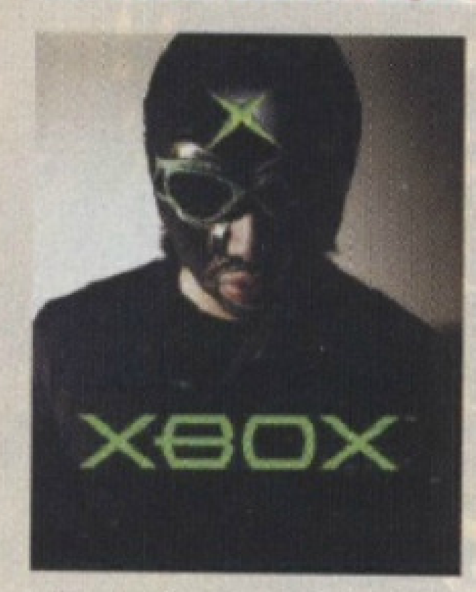
·手机以游戏为本

在宣布同诺基亚合作，共同开发其N-Gage平台上的手机游戏时，Eidos使用了“欧洲最具领导地位的娱乐软件开发和发行商”这样一个头衔。手机游戏时代的来临，显然已不是网络游戏泛滥的假象能掩饰得了的。

诺基亚专门为日后手机游戏流行趋势而开发的N-Gage平台，号称可同高质量的电视游戏相媲美。因此在发表同Eidos合作的声明中，双方又免不了互相寒暄和夸赞几句。“这次合作给Eidos提供了一个绝佳的机会，让它能同在世界移动通讯领域中占领导地位的诺基亚一同携手，打造新一代移动游戏的未来。”迈克·麦克加维——Eidos的首席执行官如此赞道，“N-Gage平台能使其用户完全体验到Eidos的优秀游戏品质。”而诺基亚方面也是彬彬有礼。高级副总裁伊尔卡·拉斯肯则说：“诺基亚相信游戏将是移动领域中的下一个亮点。而N-Gage则为游戏开发商和终端用户提供前所未有的体验。我们很高兴能和Eidos合作，后者在互动娱乐产业中闻名遐迩，这样的前景相信也将出现在诺基亚的手机游戏中。”

当然，他们说得都没错，而我要说的是，做好放弃彩信的准备。

·XBOX还不够玩么?



野心勃勃的日本人最大的特色就是永远不肯承认自己的失败。相比起美国微软对XBOX销售惨烈的态度，日本微软则希望能用新一代XBOX正在开发的消息，来刺激已索然无味的市场。

由于很大一部分上考虑了欧美市场的用户，因此第1代主机受到最大的抱怨就是尺寸太大。相对于手柄巨大的XBOX，诸如PS2这样的小巧主机就仿佛是女用的一般。因此新一代主机的设计上，将会大幅度地缩小规格，适应亚洲用户的使用习惯。

不过，微软之所以也这般急不可耐地寻求新的市场，除了XBOX本身一贯的战绩不佳以外，夙敌索尼近在咫尺的威胁也是原因之一。人们口耳皆传的PS3，在微软内部已被视为相当的战略目标来考虑。根据他们的预测，索尼会在2005年之前推出这一更为强大的家用游戏机平台，而在市场份额上已吃亏了的微软，自然也要未雨绸缪，加快竞争的步伐。

·请再默哀

温哥华。17岁的克里斯蒂安·克维住在市郊。他在学校里不但成绩优秀，而且很有可能会考上大学。但是，这名聪明的12年级学生却迷上了电子游戏，而且经常和朋友们一同切磋技艺。

1月18日，克维先生过世的时候，他正身在网吧。警方认为，是屏幕里的暴力场面不幸地延续到了现实中。目击者声称受害者之所以被打死，无非是因为他游戏玩得太好了——刚刚在目前网吧里最为流行的游戏，《反恐精英》的对战里输掉的对手，就是凶犯。

“最叫人难以理解的是”加拿大皇家骑警队下士皮埃尔·勒麦特说，“受害人只是在晚上7点半和朋友们出来玩，却惨遭如此厄运。”

克维先生的死亡再次将人们的注意力转到暴力电子游戏和网吧的黑暗面上。“看上去想象力已经升级，到了化为现实的地步。”勒麦特下士认为，被克维先生击败的年轻人因为无法承受被打败的事实，因此逾越了想象力和现实的分界。

“职业玩家”网吧位于温哥华克魁兰姆区郊外的一处小型购物中心内，墙壁被熏得发黑，灯光昏暗，19”的显示器挤成几排。只要每小时2～3加元，玩家就能在局域网或因特网上同其他人对战。

克维先生并不是死于帮会冲突，也不是在大温哥华地区臭名昭著的毒品交易中身亡。当时克维先生只是节节胜利，并为此洋洋自得。作为回应，他的屏幕上出现了“去你的”（F.U.）这样一条消息，而他则回答“也去你的”（F.U.2.）。随后，语言上的暴力付诸现实，另外3台电脑前的年轻人冲过来揪住他的领子。受害人的朋友阿尔勃特·瓦约努佐证道，在别人的干预下，这些人才没有揍克维。当这些人冲出门后，克维及其队友这才松了一口气。但那些人不久就折了回来，把克维逼在墙角拳打脚踢，直到枪声响起。

警察目前已收缴了克维先生及嫌犯们所使用的电脑。而职业玩家的经理哈里·劳则对《反恐精英》怂恿人们暴力犯罪的指责予以否认。他说：“我十分怀疑这游戏会让人犯下暴力罪行的说法。”这位经理认为克维是因为同那些人有其它的过节才被射杀的。

而我只想说，提前一个月制作杂志的迫不得已往往让我损失不少好题材。请不要作任何传统上的道德争论，在死者面前，一切都不重要了。

【第九艺术】

“渐渐地，音乐人开始在电子游戏领域寻找突破口，尤其是那些没有资本上电台或在MTV里亮相的新秀。既然主要的驱力还是因为游戏的乐趣所在，那么为游戏烘托气氛的旋律烧成CD卖出去也未尝不可。从听众/玩家到唱片消费者这样一个转变过程，对我们来说至关重要。”

——EA首席执行官马克·史莱尔对音乐和游戏的牵手作此评论

“人们干吗不能抗议啊？为什么在《模拟人生网络版》里不能像在现实生活里那样有充分的言论自由？”

——自由撰稿人托尼·华尔士，网络游戏抗议者

【全美电脑游戏销售排行 2002年12月8日到14日】

1.模拟人生——人生无限 /The Sims Unleashed
2.哈利·波特 2/Harry Potter 2
3.模拟人生豪华版 /The Sims Deluxe
4.过山车大亨 2/Roller Coaster Tycoon 2
5.动物园大亨 /Zoo Tycoon
6.后院冰球 /Backyard Hockey
7.神话时代 /Age of Mythology
8.模拟人生——欢乐假期 /The Sims: Vacation
9.动物园大亨资料片 /Zoo Tycoon: Marine Mania
10.荣誉勋章——奇袭先锋 /Medal of Honor: Allied Assault Spearhead

你们可以一辈子嚼口香糖，可以一辈子把自己淹死在可乐和薯条里，但请拜托，帮帮忙，谁能从《模拟人生》里稍微歇一个空出来，看看外面的世界。我已记不得这个系列在榜单上盘踞了多久，只记得诸如《不可能的生物》、《魔兽争霸Ⅲ》这样的优秀作品因此无法绽放应有的光芒。还有，千万别过于盲信这些美国佬的审美情趣。冰球、过山车和中国城影院，注定了他们和我们的生活，就如同他们和我们的娱乐取向一样，是格格不入的。

游戏广告如何掳获玩家芳心学问大

过年期间，台湾省的电视中报导了一则有趣的新闻：在网络游戏热潮下，今年有家长把小朋友送到网吧去过新年喽！虽然把小孩丢在网吧里过年可能会令人无法接受（尽管这也只是个案而已），但在过年气氛愈来愈淡泊的今日，往后类似的情形恐怕只会有增无减吧。

另外，在年假结束后，台湾省某电玩杂志与MTV电视台合办的2002年最具代表性十大电玩代言人评选活动，入选名单已经出炉。这次的上榜者虽不见得全是一线当红明星，但显见广告代言人一旦投对玩家们的胃口，游戏公司的形象、产品业绩及代言人知名度，立刻都会互蒙其利而造成极大的正面经济效益。

在这次上榜的十人(或组)之中，非台湾省本土出身的有二位，分别是周迅和李心洁。女影星周迅是因为《人间四月天》这部电视剧在台湾省迅速走红的，其它作品如《大明宫词》、《橘子红了》等剧在台也有极好的口碑。不过让智冠公司决定以400万高价请她来为《金庸群侠传Online》代言的原因却是她在央视的《射雕英雄传》中饰演黄蓉一角。周迅的清新形象和那句“虽然你不能跟我演戏，但是你可以和我玩游戏”的广告词，在玩家们心中真的十分受用；只不过周迅几次来台为游戏作宣传时，好像经常会把game友会变成影友会。

来自马来西亚的歌手李心洁，当年是在发片前因为一个饮料广告而受到观众们注意的。虽然心洁现在贵为影后，但游戏公司却还是让她在代言《三国演义Online》时，重复周迅曾说过的那句老掉牙台词：“你可以跟我玩游戏！”

另一位上榜的百万酬劳女星是徐若瑄。这位早期拍过写真集又从日本红回中国台湾省的玉女红星，以其甜美笑容和敬业态度在此间深受年轻人的喜爱。她代言的游戏是《混乱冒险》，尽管很多人认为该广告实在“有够冷”，但影片中徐若瑄可爱的模样的确为《混乱冒险》吸引到很多的女性玩家。

而为《神之领域》代言的言承旭也在其中。其实《神之领域》最近的电视广告还真蛮多的，而其代言明星也不只一人，不过名单上只看到言承旭的名字。无论如何，如果你知道游戏厂商是找广告界非常非常著名的李奥贝纳公司来负责这些广告的话，你就一点也不会惊讶《神之领域》的广告为何能拍得很有质感了。

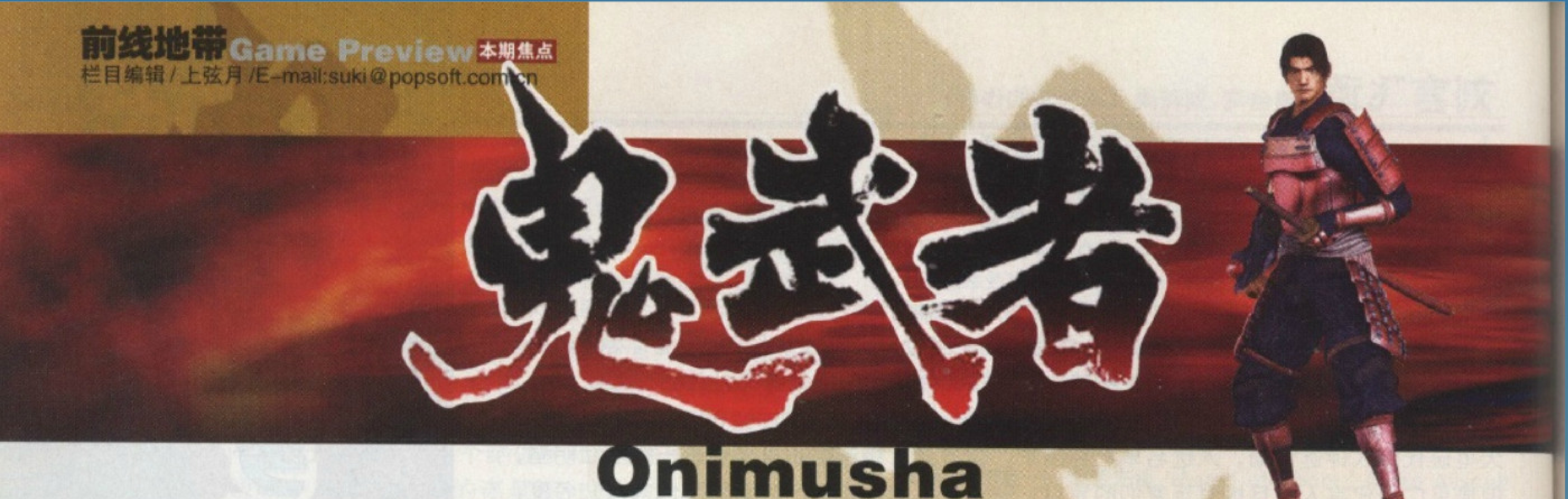
上榜者中最令人惊讶的莫过于“闪亮三姊妹”了。这三位来自电子花车界的年轻美眉，以非常俗又有力的肢体语言和活泼大方的美丽微笑为《传奇Online》代言，并在《天天上传奇，满地新台币》的广告词中，神速窜红为自己的荷包赚入满袋新台币。不管怎么说，这三姊妹在过年期间，还非常敬业地穿着极短的改良式旗袍，在台北光华商场等地热情地踩着舞步为游戏卖力宣传哩！

还有两“组”最佳代言人是偶像剧热潮下的产物：主演《薰衣草》的许绍洋和陈怡蓉代言《仙境传说》，主演《MVP情人》的颜行书和张韶涵则代言《金庸侠群传之葵花宝典》。据说智冠的王总就是看了《薰衣草》，所以指名找许、陈两人来拍广告。不过偶像剧在台湾已经开始退烧，以后像这样让银幕情侣一同来代言的机会，可能不会太多吧。声势如日中天的歌手周杰伦在去年下半年为《魔兽争霸Ⅲ》制作《半兽人》这首歌，当然也是最具代表性的代言人之一。还有目前台湾省最红的女子歌唱团体S.H.E.也代言了《古惑人生》。因《天脉传奇》一片而倍受瞩目的新进女艺人王宇婕，则代言了《世纪大冒险》。记得当初王宇婕还曾打败过3名女艺人才获得《世纪大冒险》的代言机会，足以显示台湾省现今的电玩市场与以往不可同日而语，想来拍广告当代言人的明星还多的很哩！

除了上述最具代表性的十大电玩代言人之外，其实在稍早时亦有另一家平面媒体曾以十分戏谑的方式选过一份“2002游戏广告金芒果奖”（台湾省特产的青芒果就是以“酸”闻名），其部分奖项也大致列出如下供各位参考：

广告太冷或不知所云者，颁以“剩下零度奖”——金奖《轩辕剑网络版》，银奖《混乱冒险》，铜奖《世纪大冒险》，特别奖《深邃幻想》。最莫名其妙奖——金奖《神州Online》，银奖《奇迹Online》，铜奖《龙族龙霸迷宫》。金芒果评审团特别大奖——《传奇》闪亮三姊妹。

看到这里，你有没有发现，以上提到的一些台湾省游戏广告，清一色全部都是网游广告呢？而且向来以行销见长的智冠公司，广告做得最多，相对地在十大代表性代言人评选名单上，也足足占了5个名额之多！以智冠去年的业绩看来，花出这么多的预算去打广告，的确是相当值得的！



鬼武者 Onimusha

在《鬼武者》之前，已经有《最终幻想》系列、《樱花大战》系列以及《生化危机》等都曾在游戏机上取得过成功的经典游戏，在移植到PC机上后取得了广大PC玩家的好评和充分肯定。而作为PS2重量级产品的《鬼武者》更是众多PC迷们希望早日在PC机上能够看到的大作之一，相信它能够给我们带来更大的游戏享受和情感冲击，毕竟在这样的游戏年代里，我们乞求无多，唯有痛并快乐着……

■上海 8888

觉得已经有不少日子都这样了，单机版的电脑游戏业进入了一个奇怪状态。就跟前些年音乐界里不再有大师出现一样，似乎单机版的电脑游戏界也进入了一个没有大师的年代，众多玩家也和当时的乐迷们一样走入了怀念大师的年代，于是PS2上的经典游戏就理所当然一个个被移植到了PC机上。《樱花大战》一代、二代和《梦幻之星》PC版的推出取得了预期的轰动之后，曾经在PS2主机发售销量超过100万套的作品、成功进入日本权威媒体“Fami通”白金殿堂的《鬼武者》也将要移植到PC机上，广大的PC玩家终于也能够“过把瘾”了。《鬼武者》XBOX版的游戏加强版也叫《幻魔鬼武者》，有怀疑者表示不能乐观估计这款在PS2以及XBOX上都取得过辉煌成绩的经典游戏能否在PC机上也大获成功，不过考虑到国内一直以来真正接触游戏机的玩家群非常小，这次能有这么一款优秀的游戏机游戏改成PC版，相信它的前景还是非常不错的。



简体中文版中人物的对话。

故事情节

日本历史纪元中的永禄三年（公元1560年）夏天，企图统一日本的今川义元率领大军向着京都出发，而后驻扎在尾张之国的田乐狭间，今川义元这一举动使他的命运发生了根本性转变。得到消息的织田信长率领2000名士兵对义元的主营进行了偷袭，这场战争最终以今川义元的大败而告终，这就是日本历史上著名的“桶狭间之战”。但是令人费解的是，信长不知何故性情大变，成了一个残暴不仁、冷酷无情的杀人狂，更被人称为是“第六天魔人”。

游戏的主角左马介是明智光秀的表弟，他天性喜欢无拘无束崇尚自由，具有很强的正义感，并且武艺十分高强。在“桶狭间之战”一年后，织田信长最大的敌人齐腾义龙的主城——稻叶山城接二连三发生怪事，许多士兵神秘失踪。雪姬是齐腾义龙的妹妹，她预感到有事将要发生，心中非常不安，便写信向左马介求助。左马介赶到时，雪姬已被人劫走，与此同时，信长的大军也向稻叶山城进发了，故事就从这里开始了……

游戏的画面

对于第一次接触《鬼武者》的PC玩家来说，会觉得《鬼武者》是为PS2量身定做的日本背景版本《生化危机》。的确，两者在很多方面都有着相似之处，尤其是在操作和阴森恐怖的气氛上如出一辙，但《鬼武者》中爽快的杀戮感是《生化危机》里没法体验到的。

《鬼武者》中所使用的系统和该公司的知名游戏《恶灵古堡》系列相似，画面非常精美。有人说“PS游戏以画面为主”，这句话并不是没有道理的，电脑和游戏机最大的差别可能也就在于此。不过，要是玩家具备较好的显卡，相信也能像在游戏机上一样感受到站在波浪起伏的湖水边带来的淡淡哀愁。

游戏类型	动作冒险
制作公司	Capcom
发行公司	育碧软件
上市日期	2003年春季
编辑期待度	♥♥♥♥♥

想必大家应该听说过，《鬼武者》主角左马介的形象是以香港

著名影星金城武为原型设计的，游戏的CG还取得了当年最佳CG的荣誉。如果玩家是金城武的影迷或是歌迷，这款游戏应该更具魅力。

故事本身是根据史实改编的，但在游戏中还是会出现来源不明的非人类怪物，而最妙的是这些非现实中的怪物和现实中的物体混为一体，将人们带入一个奇幻的世界里，周围的一切是那么栩栩如生，但又不符合现实生活中的逻辑。我们除了沉浸于此以外，还能做出什么样的反应呢。


华丽的劈杀技。

组成游戏的要素

《鬼武者》中有两个具有创意的要素，即“魂魄”和“必杀技”。当玩家消灭幻魔之后就能吸到怪物放出来的“魂魄”，魂魄共分4种类型，用来强化物品的红色魂魄、补充体力的青色魂魄、补充鬼力的黄色魂魄和在XBOX中被加入进来的绿色魂魄，作用是增加角色的攻击力，其目的在于提高角色的战斗能力，让游戏难度有所下降（PS2的《鬼武者》可是让不少人铩羽而归的）。而魂魄的力量也有大小的分别，因此消灭了级别比较高的幻魔后能够得到补充主角能力的强力魂魄。魂魄吸收并不是想象中的那么容易，因为角色在吸收魂魄时没有抵抗能力，这时如果受到怪物或忍者的攻击，那么就不得不停下来。但吸收魂魄也有自己的有效期，因此在面对多个敌人时成功吸收所有魂魄是一件很需要技巧的事情。

作为《鬼武者》中第二大要素的“必杀技”实际上是一种类似于我们通常所说的魔法特殊攻击，例如通过“战术壳”在砍到敌人后产生落雷，可以造成敌人的追加伤害，而受到雷击的敌人会持续数次减少生命力，因此对那些生命值较长的对手相当有效。必杀技除了落雷以外，还有其他各式各样的特殊效果，这种效果根据所用的武器不同而发生变化，同时产生的杀伤力也各不相同。


恶灵退散，吸取魂魄。

解谜似乎是所有动作游戏当中不可缺少的部分，《鬼武者》当中也如此。箱子上的暗号都有自己的谜底，而关于这些谜底的线索就要靠玩家自己去摸索了，这是一个相当富有挑战性且容易获得成就感的工作。谜题的类型不是很多，包括排列数字、佩戴特殊物品才能通过、扳动机关等，因此玩家在游戏中需要特别注意搜集物品。比如青龙、白虎、朱雀、虎符四书各有4册，分别跟4个宝箱对应，要打开箱子，就要从书中寻找答案。


威力巨大的超必杀最终式。

游戏中的武器

像大多数动作游戏一样，《鬼武者》中的主角在一开始也只有一把简单武器，既然故事发生在日本，主角身上最初的武器当然也就是一把普通日本刀。不过，很快主角就能得到各种各样具有属性的武器，属性分为闪电、火、风三种类别。这些具有属性的武器和最初日本刀的本质区别就是带属性的武器可使用特定必杀技，这也是打败Boss不可缺的。必杀技的威力是通过吸收红色魂魄来强化武器威力从而得到提高。由于武器在对战中所起到的关键作用，因此对终极武器的搜集一刻也不可放松。比如游戏最终的“昆沙门之剑”需要玩家先进入魔空空间，到最下面的20层，拿到“昆沙门之笛”后才能拿到。所以每到一个场景，仔细搜索虽然是一件繁琐的工作，但绝对能带给你惊喜哦。


制作精美的鬼武者之明智左马介。

游戏的耐玩性

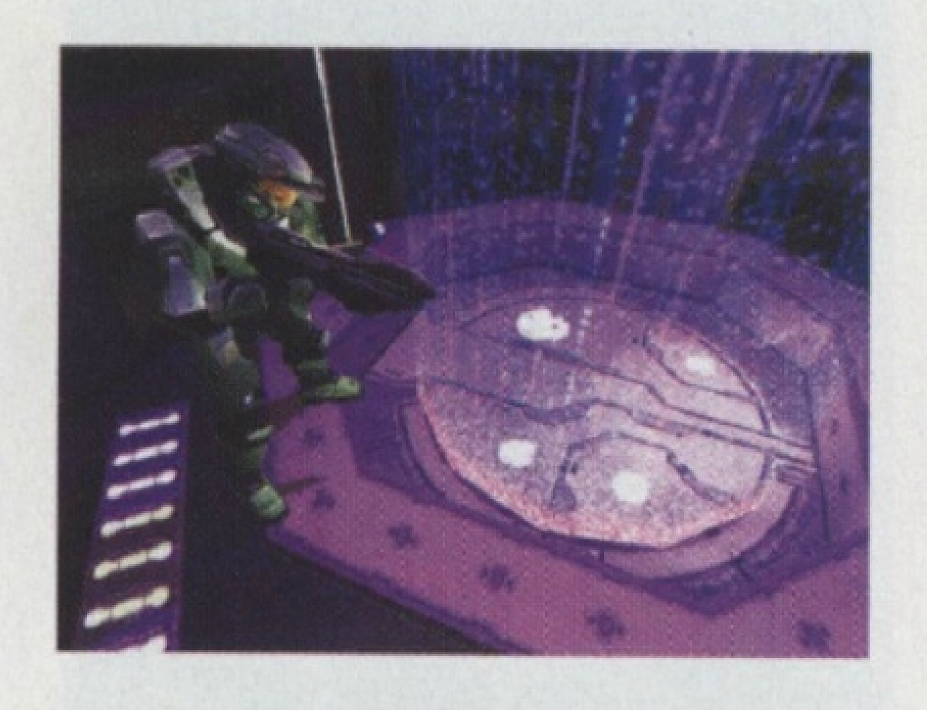
虽然《鬼武者》一次通关的时间不会超过7个小时，但它的耐玩性却并不欠缺。道具的搜集、对魂魄的吸收，可以让玩家反复演练，乐此不疲。另外，为了鼓励玩家再玩这个游戏，还增加了一个爆机评定内容。当玩家通关之后，游戏会根据玩家通关时间、消灭敌人数、萤石搜集数量（游戏中一共有20颗，这是评定玩家的重要标准）、存档次数（看看你是否因怕死而频繁存盘）以及魔空空间到达层数等标准给玩家一个称号（为了荣誉，再次努力吧）。而在第二次游戏时，主角左马介可以得到一套新的奇特装束，据说非常好笑……想知道么？那就等待正式版的面市吧。

HALO

光晕——最后一战

Halo: Combat Evolved

■四川 龙卷风来袭



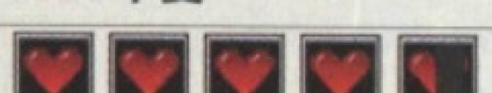


对于FPS爱好者而言，《光晕》绝对是如雷贯耳的名字，作为XBOX上最畅销的游戏，曾创下过100多万套的销售纪录，荣获GameSpy等专业媒体的高度评价。遗憾的是，微软一直把《光晕》霸为XBOX独占，这种垄断行为带来的结果显而易见。无数PC玩家纷纷要求移植PC版本，微软出于对外界压力的无奈，终于宣布开始PC版的移植工作。不过PC版本并不是由Bungie开发，而是由Gearbox小组负责移植工作。提到这家公司，相信任何玩家都不会感到陌生，它们正是前期负责开发《反恐精英——零度危机》(Countr-Strike: Copndition Zero)的公司。Gearbox在2002年冬季CPL大赛中和Bungie举行了隆重的交接仪式，正式投入到《光晕》的移植工作中。而这种移植著名游戏的做法，在游戏圈已经屡见不鲜，既能保证原制作公司正常进行后续作品的研发，又能以移植多平台方式大大赚上一笔。

游戏背景设定在未来时代，数百年后的地球遭受Covenant外星高科技生物攻击，一场声势浩大的种族之战袭卷而来。由于外星种族科技远远领先于地球，数十亿人在战争中失去了生命，并将人类数千年的文化毁于一旦……出乎意料的是，一年后，外星人停止了进攻的步伐，利用外星科技在地球附近的外太空建立了一个直径10公里的发光半圆球体——HALO。这个人造星球上有地球上的海洋、山脉、土地以及特殊自转的圆环，充足的空气非常适合生物的生存。联合国为了挽救地球人的命运，派出一支特种部队前去摧毁HALO，而你正是扮演其中的一名士兵。

《光晕——最后一战》(以下简称《光晕》)巧妙划分为地球人和外星人两大阵营，外星人使用高科技的光电武器，这和大家耳熟能详的《星球大战》电影有着异曲同工之处。所有武器完全没有物理设定，依靠外星能源来维持攻击时间，一触即伤的威力足以让地球人闻风丧胆。美中不足的是，一旦能源耗尽，武器将失去作用，无法通过捡取子弹来延长寿命。相反，地球人武器不能和外星人武器同日而语，虽然都是利用当今武器改良制作，但这些形状怪异的MP5或AK-47却有着共同的缺点：精度较低、射速较慢、弹夹容量较小等。制作小组明显考虑到地球人和外星人作战的平衡性，对于双方武器攻击模式进行了相应改良。地球人武器所使用的是金属子弹，外星人刚好无法抵挡这种所谓的物理攻击，并且由于外太空特殊的重力，所有子弹都会贯穿站在同一条直线上的敌人。必须说明的是，未来武器比现今武器有更强大的贯穿能力，普通手枪就能轻松放倒3名外星人，狙击步枪最多可以一次贯穿13名外星人，大大提高了地球人的武器威力。

游戏中双方都只能携带一把主武器和一把副武器，武器总数虽然并不多，但创新的“连续技”废除了传统FPS一枪一弹的射击模式，通过武器切换来获得更大的杀伤力。举个例子，当你被众多外星人围攻时，先使用霰弹枪打散它们的躯壳，再用火箭筒就能轻而易举地击毁外星人，达到事半功倍的效果。至于防护盔甲和交通工具，双方盔甲都由有机物制成，只要盔甲破碎肉体也就随之死亡，所以在《光晕》中，保护盔甲比保护自己更为重要；地球人交通工具的优点是任何武器都无法击毁，缺点是行动速度较慢，外星人交通工具好处在于行动速度极快，缺点在于一旦HP降低就会发生爆炸。此外，游戏还赋予了外星人特有的空中优势，外星人利用

游戏类型	动作射击
制作公司	Gearbox
发行公司	微软
上市日期	2003年夏
编辑期待度	

对于这样一款超级大作，我们除了准备好银子升级电脑外，还能说些什么呢？





翅膀能在天空中自由滑翔，对地面零散的地球人实施轰炸战术。看来合理搭配武器和交通工具才是战胜外星人的关键。值得一提的是，单人模式中双方并不能互相抢夺武器，多人模式中死亡对战将允许地球人使用外星人武器打天下。从中不难看出，游戏非常注重双方平衡性，因为如果平衡性得不到保证，那就不能称之为真正的FPS游戏。

记得在2001年的E3大展上，微软曾经以《光晕》画面来展示XBOX出众的机能。PC版本画面自然不逊色于XBOX版本，通过原有的NsVIDIA芯片性能转成电脑上的GeForce芯片性能，这对于移植工作是个挑战，对于玩家的电脑也是个挑战。从目前公布的PC图片和动画来看，游戏画面只能用“震撼”两字来形容，借助DirectX 9.0和GeForce显卡的渲染效果支持，将此起彼伏的山丘、金属材质的光泽、绿树环抱的青山、人物外表都刻画得栩栩如生，令玩家仿佛置身于真实的HALO星际之中。但最吸引玩家眼球的还是那神秘旋转的圆环，任何时候你都能看见天空中那闪闪发光的圆环，感受FPS别有洞天的一面。但这一切对于国内玩家而言，我想带来的更多是遗憾——你必须要有GeForce2以上的显卡，才能保证游戏的正常运行，这意味着新一轮的电脑升级已经来袭。



《光晕》最大的“亮点”要归属于人工智能系统，虽然你不能直接给队友下达命令，但可以利用无线电命令队友完成诸如进攻、撤退、潜伏、合作等基本行动。不仅如此，战斗中队友还会随时询问你：敌人有什么外星人种族？用什么武器？伤亡多少？以便更好地策划下一步战术；当你消灭外星人队友会赞赏你，失败而归也会对你指手划脚；发现外星人正在吞食队友，救或不救队友都会带来不同结果。同理，外星人的AI也高得出奇，比如智商较低的外星生物并不会单独行动，而是召集附近同伴发动大规模进攻；当智商较高的外星生物发现自己无退路时，会使出浑身解数与你同归于尽。你会感觉这不再是游戏，而是一场真正的科幻电影。



《光晕》移植工作基本宣告结束，目前Gearbox正进入最后的测试阶段，《光晕2》(Halo 2)和《光晕网络版》(Halo Online)的开发工作也由Bungie井然有序地进行着。网络方面废除了XBOX版原有的16人对战，取而代之的是支持最多32人同时在线，并且Bungie还将加入新地图来提高游戏乐趣。如果你是喜欢FPS的玩家，或是科幻片的忠实影迷，都有理由去完成这项艰巨的任务。P

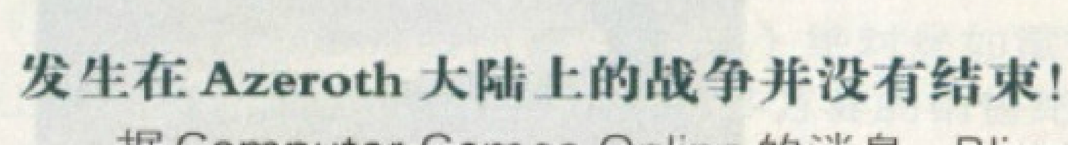


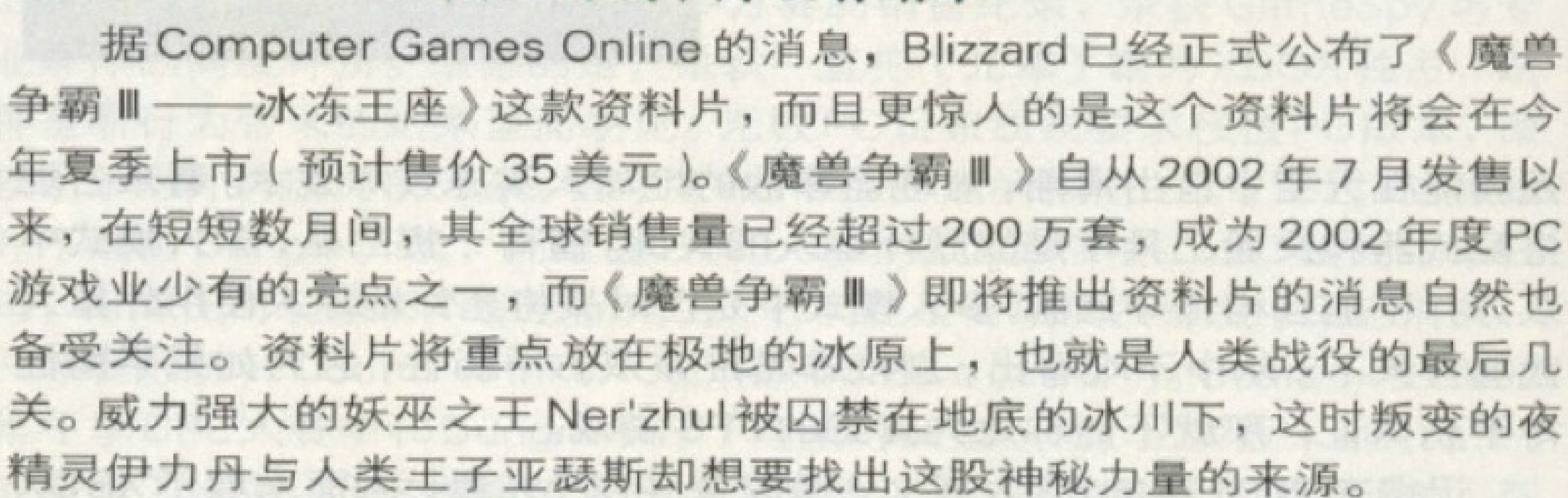


魔兽争霸Ⅲ——冰冻王座

WarCraft Ⅲ: The Frozen Throne

■游侠创作室 炽天使





发生在Azeroth大陆上的战争并没有结束!

据Computer Games Online的消息，Blizzard已经正式公布了《魔兽争霸Ⅲ——冰冻王座》这款资料片，而且更惊人的是这个资料片将会在今年夏季上市（预计售价35美元）。《魔兽争霸Ⅲ》自从2002年7月发售以来，在短短数月间，其全球销售量已经超过200万套，成为2002年度PC游戏业少有的亮点之一，而《魔兽争霸Ⅲ》即将推出资料片的消息自然也备受关注。资料片将重点放在极地的冰原上，也就是人类战役的最后几关。威力强大的妖巫之王Ner'zhul被囚禁在地底的冰川下，这时叛变的夜精灵伊力丹与人类王子亚瑟斯却想要找出这股神秘力量的来源。

不可否认《魔兽争霸Ⅲ——混乱之治》拥有精彩的游戏情节、极富感召力的游戏场景和平衡稳定的游戏操作。尽管其游戏背景设计得很巧妙，但我们也不可否认它在一些游戏情节的发展上还留有缺口。在该资料片中，玩家将随Blizzard沿着原版的情节发展进入魔兽传说中的一个崭新篇章。在单人游戏模式中，玩家将回到刚刚经历过战火洗礼的Azeroth世界，在Archimonde率领的燃烧军团入侵Mount Hyjal被击败的数月之后，刚刚呈现出和平气象的大陆上又一次出现新的危机。尽管罪恶的Lich King Ner'zhul已被关押到Northrend的极北深寒之地——Icecrown冰川之中，但他的灵魂仍然存在，并一直寻找逃离冰川世界的最佳方法。于是，魔兽世界的新传说开始了。

暗夜精灵的背叛者Llidan和以前的反叛死亡骑士Arthas也都在寻找Icecrown冰川（The Frozen Throne）和Ner'zhul，意图释放隐藏在冰川墓地里面的神秘力量，他们为了共同的邪恶目的而走到一起。而玩家则必须穿越这片神秘的大陆与更狡猾、更邪恶的敌人展开战斗，揭开冰川的秘密，最终恢复Azeroth世界的和平。

在单人游戏中，游戏任务的准确数量还没有敲定。但可以肯定的是，单人战役将以Night Elves起始，经由Human Alliance，最终以Undead Scourge结束，而兽人族将在一个独立的故事情节基础上有他们自己的游戏任务。



游戏类型	即时战略
制作公司	Blizzard
发行公司	奥美电子
上市日期	2003年第二季度
编辑期待度	♥♥♥♥

据官方消息，今年2月份广大玩家即可在官方网站上填写并提交参与内部测试版测试的申请，预计Blizzard公司将提供5000多个内测名额。但其内测仅仅局限于美国和加拿大地区，理由竟是“为了统一时区和语言”，这不禁令我们中国的广大玩家大感失望。看来我们只有耐心等到今年夏天才能一睹其尊容了。

新版本比原版主要有以下几点改进:

● 1.增加了新的作战兵种，每个兵种都有新增的能力和魔法。每个种族都将拥有自己的新增兵种以加强各个种族的实力，让玩家在战斗过程中能有更多机会创造与以往不同的战略战术。例如，在资料片中人类的新增兵种叫Blood Elf Spell Breaker，他们可以偷取敌方的魔法，还可以施放免疫，在与敌方交战时，他们可以偷取对方的“积极”魔法（例如Bloodlust和Inner Fire等）并转而为己使用。这样不仅可以降低敌方的实力，而且可以大大增加己方的战斗力，可是一个非常实用的兵种哦。

● 2.每个种族增加一个新的英雄，每个英雄都有特别为增强各种族实力而设计的强大魔法和特殊能力。例如新增的人类英雄叫“血魔法师”（Blood Mage），一个血精灵族的法师——血精灵一向被认为是属于高等精灵，很早以前就是人类联盟的成员之一，所以Blizzard本次创造的新人类联盟英雄来自于这个种族似乎也在意料之中。血魔法师其中有一项魔法









技能叫“火焰弹”（Flame Strike），它可以在一定范围内使所有的敌人遭受伤害值高达数百点的火攻击，其中以火焰弹施放中心的伤害值为最高。不像Archmage的“暴风雪”，火焰弹可以不间断施放，所以比之暴风雪威力又要大上很多。他还有一个叫“放逐”（Banish)的魔法技能，它可以使目标立即变成一个鬼魂，使之在一定时间段内离开战场——无论其目的是要使目标失去效用还是要保护目标，都非常管用。

●3.增加了3个全新的充满陷阱和更多战斗生物的新大陆供玩家探索。其中第一个新大陆叫“沉没废墟”（The Sunken Ruins），它是一个茂盛的热带雨林，地图上充满了各种池塘、小河，还有广阔的海岸线。整个大陆几乎被随处可见的玛雅文化气氛所覆盖，以前在《魔兽争霸Ⅲ》中随处可见的传统树木也被棕榈树所替代，给广大玩家以耳目一新的感觉。在新资料片中，Blizzard还引入了各种新的爬行生物和牲畜，各种新的生物都和资料片中新创的大陆环境相匹配。例如在“沉没废墟”中就有大量的两栖类爬行生物，从大海龟到巨大的上古两栖生物都有，它们都可以自由进出于海水之中，非常逼真。

●4.玩家建造的商店——每个种族都不一样哦，装备了各种为每个种族单位精心设计的辅助设施和增强道具。

●5.中立建筑可以提供玩家数不胜数的升级、道具和能力，还可以让玩家募集部队并购买物品。

●6.中立英雄可以被所有玩家招募，他们能够以自己的新魔法和能力强化玩家军队。

●7.增加了先进的地图编辑器功能，允许玩家自己创建战役关卡，玩家可以在编辑地图的过程中把数张地图联系起来，并使它们相互关联。也就是说，现在玩家可以自己独立编辑一组相互联系的任务，而且在这些任务当中，玩家在其中一个地图中的行为可以被系统自动记忆并随之带到另一个地图上。例如，玩家作为一个游戏任务编辑者时，可以创建一个任务系列，要求玩家在完成当前地图任务的过程中必须回到前一张地图，以在当前地图上刚发现的一个特殊物品和上张地图的一个目标进行合成并完成当前任务。另外，玩家还可以根据自己的喜好来完成部分场景和声效。

●8.增加了更多新的供玩家联机游戏的地图。

●9.通过Battle.net扩展的多人联机游戏选项包含了新的游戏类型、部落和锦标赛支持。

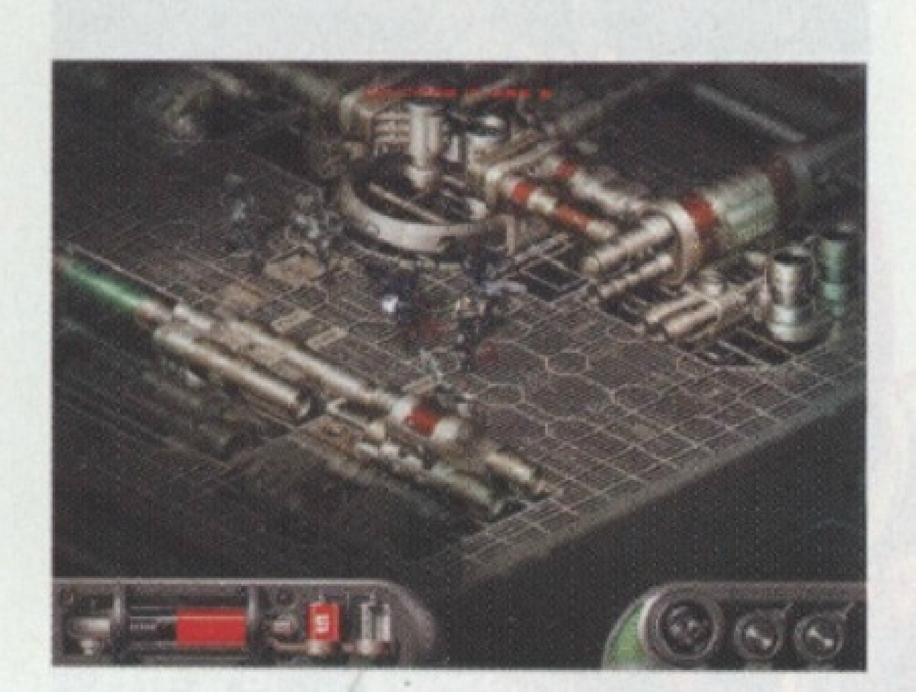
就《魔兽争霸Ⅲ》而言，Blizzard在其资料片中增加大量的新英雄似乎顺理成章，因为这个游戏基本上就是关于英雄的，所以赋予新英雄以新的特殊技能不仅是原版扩展中理所当然的事，而且还能使玩家在游戏过程中有更大的选择余地并创造出新的战术。至于新增加的英雄如何融入到单人游戏战役中，Blizzard现在还没有具体的细节操作。但可以肯定的是，像《混乱之治》中的单人任务一样，《冰冻王座》的任务还将围绕着新增的英雄进行，而且随着单人游戏故事情节的展开，玩家也将会慢慢掌握这些英雄的各种潜能。P



先驱 Harbinger

■游侠创作室 神之影







暴雪公司的《暗黑破坏神》不愧是ARPG中的经典之作，它已成为众ARPG游戏开发的模板，许多游戏都和它有相似之处，现在又有一款跟风之作出现了，它就是跳票王《先驱》。早在2000年就有报道它将在2001年底发行，但由于某种原因，它跳票了一年多才出现，那么这款让人期待已久的游戏会是什么样子呢？

故事发生在未来，由于一场突如其来的浩劫使人类生存的太阳系遭到毁灭性打击，这里的一切文明都被毁灭，只残留下一些小行星和被遗弃的废墟，整个星系一片漆黑，毫无生机。太阳系的幸存者们被收容到一个庞大的飞船里，飞船上一个神秘的领导者打算把他们变成飞船上工作的奴隶或实验室的实验品，他们在这里成了任人宰割的羔羊，没有任何尊严和权利。可并非所有人都甘心屈服于这种残酷的命运，一些反抗者逃了出来，藏进这艘巨大飞船的底部，加入了一个秘密反抗集团……

《先驱》画面虽然是2D的，却运用了Direct3D的图像处理技术，主要是因为游戏采用了一种很特别的引擎，使游戏极为流畅。从官方提供的截图来看，无论是密不透风的金属墙，还是七零八散的机器零件堆，都显得无比精细，就连机器人身上的每个部分都错落分明。场景里的金属物体显露出其特有的光泽，让人觉得非常逼真。游戏的光影效果更是一流，物体和人物的影子全都清晰可见。在特定环境下，物体颜色会因接收了不同的光源而产生相应的变化，爆炸画面也令玩家兴奋不已，其实光靠这些截图就可以吸引相当多的玩家了。

游戏中有3种角色供玩家选择，分别是人类、机械人和Culibine，每种角色都拥有许多不同的能力，比如Culibine拥有操纵周围能量的能力，他们能拿的武器也各不相同。游戏不单画面出色，其他特性也很丰富。在升级方面采用等级系统，再配合角色的技能熟练度，放弃了《暗黑破坏神》的状态值提升方式。游戏里出现的机器零件都可能成为角色身体里的一部分，也有可能是过关之物，另外每个角色的地图关卡和任务都不同，但总的剧情一样。游戏的战斗方式多种多样，可近身肉搏，可用武器远程攻击，也可两者混合使用。《先驱》的AI制作也可圈可点，NPC将会到处巡逻，一旦被认为是可疑人物可就不好脱身了。

游戏类型	角色扮演
制作公司	Silverback Entertainment
发行公司	DreamCatcher
上市日期	2003年2月
编辑期待度	♥♥♥½
剧情一般、操作平平，画面还算精细。	





命运

《命运》全球同步版大揭密 With Your Destiny

■游侠创作室 毛毛虫

2002年底，《命运》作为韩国第三代网络游戏的代表，以其扎实的功底及革命性的创新而深受广大网络游戏玩家的好评。在经过几个月的稳定测试以后，酝酿已久的全球同步版终于在各位玩家的殷殷期盼中出现了。就让我们一同进入到完整的《命运》中，去体验那种似曾相识而又倍感新鲜神奇的世界吧。

在这次的全球同步版中，一个新角色即将出现，这个角色以女性身份登场，她就是——女猎手。女猎手的出现使得原本两男一女的职业系统更加平衡。这个角色的特点是动作敏捷、机智又透着一股杀气，在这个角色身上你可以看到更多奇特的技能，比如在与NPC的交易中可以获得比其他角色更多的金钱，并且这个角色还可以在必要时隐身，最有趣的的是她居然能在战斗时增加怪物掉装备的几率！真是一个强大又实用的角色。

自动交易系统是在同步版中新增加的一种交易方式，这种交易方式只要你输入交易物品的名称和价格，并将物品放到交易窗口即可。这种类似于贩卖似的交易系统可以让其他玩家看到你设定的销售物品以及价格，他们只要按照你设定的价格购买了装备，金钱会自动转入你身上，这种交易方式可谓安全方便。

在同步版以前，“战盟”只相当于一个名词而已，而在同步版中，战盟有了更加实际的意义。让人热血沸腾的税收机制让战盟更像一个小社会。当战盟在相互的挑战中赢得胜利以后，就可以对战败的城市取得控制权并实行征税。

对于一款ARPG风格的网络游戏来说，物品系统设计的好坏将直接关系到游戏的成败，而在这一点上《命运》就做得十分出色。首先游戏的设计人员并没有一味添加新奇古怪的兵器装备，而是在物品的外观和属性方面下功夫。实际上，《命运》的物品系统已经过若干次调整，为了最大程度满足广大玩家的意愿，欢乐数码的技术人员一直与韩国开发小组密切配合，争取建立起一套完整有序的物品体系和规则，使之适应不同层次玩家的需要，并且保持物品所应该具有的价值。

游戏还在聊天功能及攻击方面作了些调整。当命运的协奏再次响起时，让我们一同进入全新的《命运》时空。






泛红的屠龙枪


集体治疗术


混战

游戏类型	网络RPG
制作公司	韩国Joyimpact公司
发行公司	欢乐数码
上市日期	2003年第一季度
编辑期待度	♥♥♥♥♥

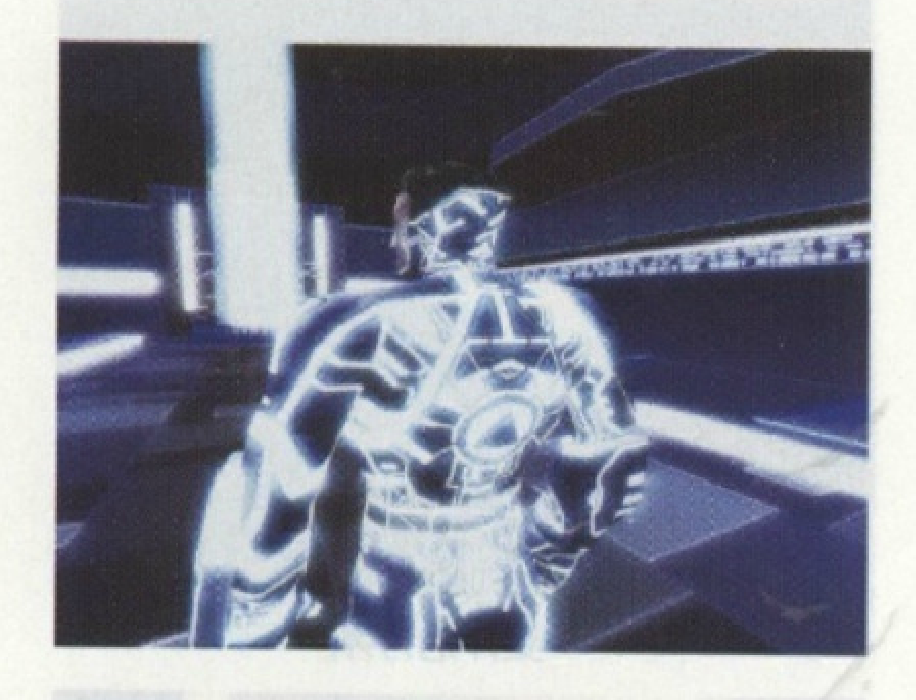
被誉为“第三代网游”的《命运》，到底与其他茫茫众生有何不同，能否独占鳌头？恐怕自说自话不能算数，还要看玩家是否肯投它一票。

TRON 2.0

仪器2.0
Tron2.0

■游侠创作室 Sealaugh







还记得那个开发《升刚》(Shogo)的Monolith工作室吗？他们在完成广受欢迎的《无人永生2》后，就把所有的精力投在另一部FPS游戏《仪器2.0》上。《仪器2.0》是1982年发行的经典影片《仪器》(Tron)的续集，一部电影以游戏的形式做出续集，这恐怕是首例。游戏的故事设定在Tron以后的20年(现实生活也刚好过了20年)，主人公Jet Bradley就是第一部中主角Alan Bradley的儿子，事实上，原电影中的一些重要角色，如Bit、Kevin Flynn都会在游戏中以不同方式出现。

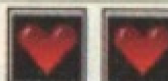
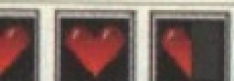
在游戏一开始，Jet就发现他所在的公司正在进行一件秘密的把人数字化的工作，最后他自己也被数字化并投入Tron电脑世界中。因此，游戏就是在“电脑”里进行的，许多有趣搞笑的噱头也是基于这点而产生的。玩家本人在开始游戏时会发现自己在一个Internet Hub里，一个“浮点”助手Byte会充当你冒险路上的伙伴，而他实际上是Bit的儿子。随着故事的慢慢发展，你就会来到敌人的总部——一台已经被破坏的服务器，与一个叫Throne的变态数字化用户做最后的搏斗。

作为一个FPS游戏，武器系统肯定是重头戏之一，玩家所控制的Jet可以使用碟、棒、球、网4类共12种武器。Jet在游戏中可以通过收集局域网中的投币来把能量转移到子程序中从而使武器升级。子程序其实是一种调节器，可以提高Jet的各项属性，本作中的子程序分为攻击性、防御性、实用性和程序性4种。

FPS游戏的另一个重头戏自然是画面了，也许有人会问，该怎么样表达一个人在计算机内部穿行的画面呢？别忘了Monolith的看家本领——LithTech引擎。在NVIDIA特效和原电影美工描图的配合下，游戏的画面明艳动人、绚丽多彩，极具观赏价值，更重要的是，游戏的光影效果只是建立在DirectX 8.1基础上的，因此要求非常平易近人，稍好一些的显卡就可实现以上效果。

Monolith还打算将一些独特的多人游戏因素加入到游戏中。在大多数FPS游戏中都会有死亡竞赛和夺旗这两种标准模式，而本作并没有选择它们，而采用类似《雷神之锤——火箭竞技场》(Quake: Rocket Arena)的游戏模式，在这种模式下，只有两个玩家互相打斗，其他人则作为观众在一边排队等候，轮到了就可以上场。Monolith认为这种像角斗士的设置对这部游戏而言是很好的设定。另外，在一边排队的玩家可以在竞技场四周闲逛一下，观看场上两个玩家的打斗，说不定还能学到一招半式。有趣的是，虽然在本作的单人游戏中提供了许多种武器供玩家选择，但在多人游戏中却只有碟可以使用，因为在一对一的比赛中，很难根据杀伤力来将12种武器分类。

可以看出，本作有很多特性，有些甚至从未在FPS领域中出现过，它的出现能否带来一次革新？让我们拭目以待。

游戏类型	第一人称射击
制作公司	Monolith Studios
发行公司	Disney Interactive
上市日期	2003年3月
编辑期待度	

正如作者所说，由游戏作为电影的续作确不多见，但转型是否成功还有待观察。

PRAETORIANS

《执政官》试玩报告

Praetorians

■云南 罗云

凭借着《盟军敢死队》的巨大成功，Pyro Studios一跃成为世界顶尖级的游戏开发商，但就在大多数人认为Pyro Studios将继续把即时战术游戏发扬光大，并期盼《盟军敢死队3》能够早日问世时，Pyro Studios却已将目光转向之前从未涉足过的即时战略游戏领域，于是《执政官》被排上了Pyro Studios 2003年的游戏发售名单。

和大多数欧美游戏一样，Pyro Studios在2002年末放出了《执政官》的Demo，以探听玩家的反映，于是借助只有137MB的试玩版程序，我们得以提前进入《执政官》的世界。

第一印象

相比时下3D即时战略游戏热门的动态主菜单设计，《执政官》一反常态采用了老式的静态画面配上两座动态火炬作为游戏的主菜单背景，看上去异常普通，如果不是因为事先知道游戏出自Pyro Studios之手，仅在此处印象分就已大打折扣。

由于网络对战模式对于即时战略游戏的日趋重要，大部分即时战略游戏都纷纷将对多人网络对战模式的测试作为试玩版的主要功能来进行发布，《执政官》虽然也不可避免涉及到此问题，但显而易见，游戏设计者似乎更钟情于单机游戏模式。因此在此试玩版中，我们无法开启多人网络对战模式进行测试，只能由单机任务模式开始本次的试玩之旅。

根据早先的游戏资料，玩家将可以在《执政官》中选择罗马人、高卢人和埃及人来进行游戏，但目前的试玩版只开放了罗马人的任务。于是在自行调节好游戏的选项设置之后（试玩版中的游戏选项设置已经非常完备，游戏会自动根据当前玩家电脑的硬件配置给出默认的游戏选项），随着鼠标点击确认，《执行官》的战场正式拉开了。

平凡的画面效果

Pyro Studios的《盟军敢死队》以极其精细逼真的游戏画面而为人称道，但不知是否是两种类型的游戏之间技术无法获得共用的缘故，《执政官》的游戏画面效果实在算不上出色。全3D画面已经成为时下即时战略游戏的标准定义，选择在同期出世的《执政官》自然也不可免俗，整个游戏画面全部由3D引擎贴图生成。但正如前面所说，虽然采用3D游戏引擎，但整个游戏画面给人的感觉非常一般。不过这样一来，就算玩家用游戏基本运行配置以下的电脑运行游戏也不会出现严重的卡机现象，游戏的运行非常流畅。

相比《盟军敢死队》中颜色鲜亮的画面风格，《执政官》或许是受制于战争主题的严肃和历史上战场的真实性，画面有些灰蒙蒙的，给人一种沉闷的感觉。游戏中的城镇和树林绘制得较为真实，不过它们的透视效果明显偏弱，玩家的军队在城镇或树林中前进时，如果遭到遮挡，很难迅速找出自己部队的所在，就算用鼠标将这些部队圈起来，我们通过透视所看到的也仅是一个模糊的影子。正因为这样，在整个试玩过程中，笔者都只能将部队编组后再进行移动或战斗，以防因视线问题导致在关键时刻落败。

从整体的画面效果上，《执政官》的3D图像引擎实在找不出什么可圈

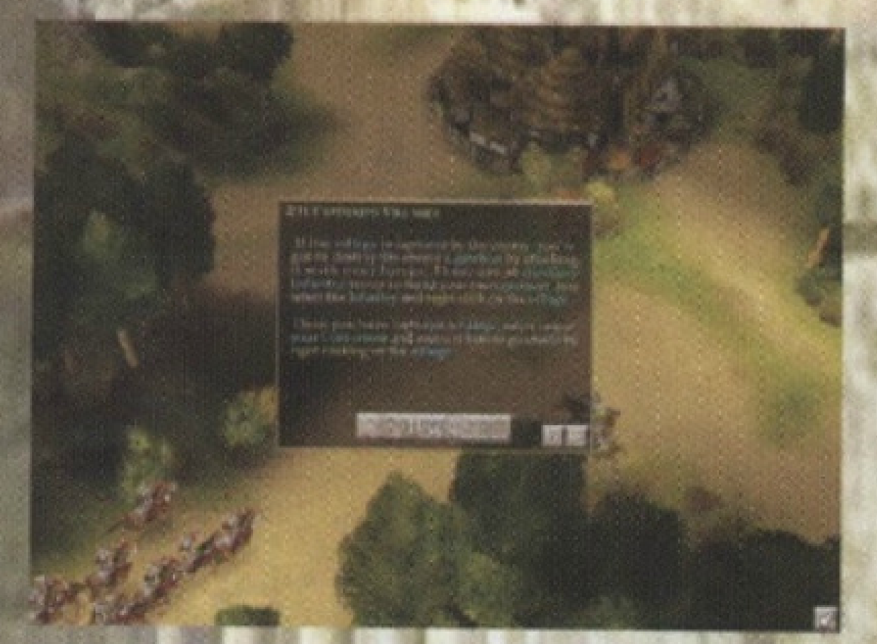


每位玩家都是一个单独的游戏。

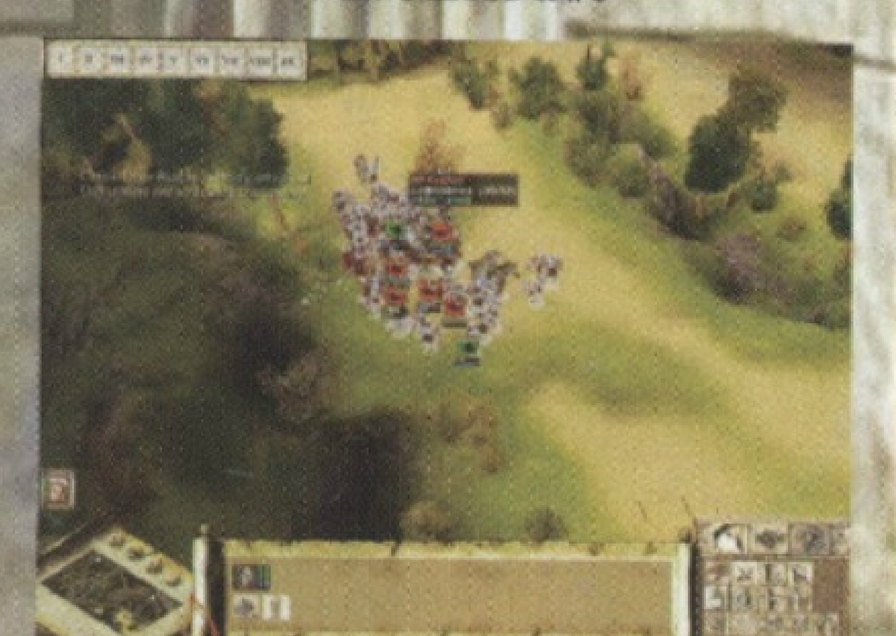
残酷的军团遭遇战。

对抗罗马的下场就是死亡。

游戏类型	即时战略
制作公司	Pyro Studios
发行公司	未知
系统配置要求	PⅢ800、256MB内存、150MB硬盘空间、Win98/2000/XP
编辑推荐度	4.5


不同的任务目标会通过小窗口形式进行介绍。


电脑AI会根据玩家阵型的不同选择，迅速作出对应的安排。


士兵只是军队数量的一个代表，而非军队的实际人数。



试玩版中我们只能从罗马开始执政生涯的体验。


一场战斗过后，地上的尸体会渐渐消失。

可点之处，但细察游戏的细节部分，我们却可以发现一些亮点。3D游戏相比2D游戏最大的不同在于它可以展示出地形的高低起伏，而这对于即时战略游戏来说，往往意味着一种新战术的形成。《执政官》的地形互动表现非常丰富，通过观察树林周围的变化我们可以发现周围是否有敌人埋伏。虽然通过对地形环境的影响和改变来实现战斗的胜利在即时战略游戏中并不鲜见，但《执政官》此处的表现却足可让人留下深刻印象，相信在正式版中通过这些来实现战术的扩展和丰富将是游戏的特色之一。

现今的即时战略游戏越来越强调视觉的冲击力，因此战斗的规模也越来越大，《执政官》同样采用了这种思路。游戏中玩家的军队以营为单位，每个营由同兵种的士兵组成，但出场士兵的数量并不直接等于军队总人数，而仅只是人数的一个代表，因此就算玩家有千军万马在战场上厮杀也不会出现延迟现象，因为现场战斗的士兵只是庞大军队数量的一个小小代表。要查看游戏中真实的军队损耗人数，玩家可以从每营士兵的标准人数与当前人数来进行识别，虽然此点算不上什么特别的创新，但对于又想万马千军战斗，又因配置不高而不想给电脑太多负荷的玩家来说，应该算是一种折中的选择。

集中于战术对抗的游戏乐趣

如果要说《执政官》有什么特色，最明显的一点就是游戏中职业化的兵种单位。游戏中兵种的职业划分非常明晰，不同的兵种职业都有对应的用途，相互之间相生相克，没有绝对强弱之分。对这些强弱的掌握与应对是玩家打赢战争的唯一途径，从这点上来看，游戏兵种单位的数量反不是最重要的获胜条件，因为如果玩家选错了兵种出阵，而碰上的对手恰好最擅长克制这一兵种，那么没有其他兵种的迅速支援，再多数量的士兵也无异于送羊入狼口。

传统的即时战略游戏都将采集资源、建筑造兵、决一死战作为游戏的必然流程，依据这一流程，在玩家的部队之外还有着非战斗性的工人等单位，但本作中这些全部都被取消了。游戏中只有一种资源，当玩家占领一座城镇之后，就可以通过训练将普通村民转变为士兵，而原有的士兵要想变得更强，则需要更长时间的训练。由于这一方法的采用，随之而来游戏中也就出现了指挥官，指挥官可以对周围一定范围内的士兵产生影响，提高他们的训练度，同时还是一个强力战士。虽然此举相对于那些一样有英雄角色的即时战略游戏来说似乎一样，但正如历史上的罗马将军一样，将军是整支军队的核心，将军的存在是获胜的法宝，而不只是游戏中的一个条件。

得益于《盟军敢死队》的成功经验，虽然此次制作的不再是即时战术游戏，但战术与战略之间，在实施的效果上并无太大分别，因此《执政官》中非常强调战略战术的应用和团队之间的配合。每一兵种都有自己不同的战斗阵形和作战姿态，玩家只有熟悉它们的不同特点方能应用自如。兵种的相生相克，最核心的结果自然是形成多兵种的相互配合使用，而配合的不同正意味着战术的不同，而这也是玩家游戏中所能体验到除了杀戮之外最大的乐趣。

除已经被玩家见识过的设计外，《执政官》中的侦察兵绝对是一个独特创新。罗马军团的侦察兵有两种，但此次的侦察兵和其他游戏中的侦察兵不同，他们并不是靠自己跑到敌阵周围探开地图来实现侦察，而是通过他们所控制的动物：老鹰或是野狼，而这些动物所能发现到的一切正是玩家所能够侦察到的内容。将动物侦察实施在游戏中，《执政官》无疑开了一个先例，并且还做得很好。

总评

虽然Pyro Studios还从未让我们失望过，但从现今《执政官》的试玩版来看，这并不能称得上是一款特别让人期待的作品，它所拥有的大部分要素很多其他即时战略游戏早已出现过，《执政官》不过是将它们找出来然后组合在了一个游戏中。唯一让人可以聊以自慰的是，借助于之前《盟军敢死队》出色的战术策略设计经验，如果玩家想在即时战略中真正体验一次策略战术，而并非仅是人海战疯狂杀戮的成就感，那么《执政官》或许不会让你失望。



群殴的魅力 三国群英传IV

■游侠 奥杰（本刊特约作者）

众所周知，《三国群英传》系列游戏是奥汀公司的招牌游戏之一。自从1998年《三国群英传》推出以来，它便吸引了一大批玩家的注意。原因很简单，因为在《三国群英传》之前的很多三国题材的游戏都是沿袭着日本光荣公司的“三国志”系列游戏的传统制作出来的，无论怎么看，都带有“光荣”的痕迹。而《三国群英传》则不同，它首次将内政建设从游戏的总体战略中剥离出来，将其简化得不能再简化，让玩家在进行游戏时，不必再去考虑内政的安排，只专心于战场上短兵相接的厮杀，从中感受到游戏带来的快乐。因此，尽管《三国群英传》在推出时还略显粗糙，但还是为很多玩家所喜爱，成为当时颇受欢迎的游戏之一。而后，奥汀公司在《三国群英传》的基础上，经过加工和改进，制作出了到如今还被很多玩家所津津乐道的《三国群英传Ⅱ》。无论是重新手绘的武将脸谱，还是多彩华丽的武将技，都给众多玩家留下了非常深刻的印象。去年，奥汀公司又推出了《三国群英传Ⅲ》。每位喜欢《三国群英传》系列游戏的玩家原本都以为《三国群英传Ⅲ》能给大家带来更多的乐趣，没想到事与愿违，游戏除了与《三国群英传Ⅱ》极为相似之外，所作的一些改动也都丝毫无精彩可言，而且还有画蛇添足之嫌，招来了玩家的埋怨。那么，奥汀公司今年所推出的《三国群英传Ⅳ》又表现如何呢，相信玩过了这款游戏的玩家都有自己的意见。下面谈谈我对《三国群英传Ⅳ》的看法。

总评 80



☺ 10位武将同时上阵的设计十分刺激，比武大会等新点子也很有意思。

☹ 画面拉近了仍然十分粗糙，游戏的规律性还是太强，缺乏挑战性。

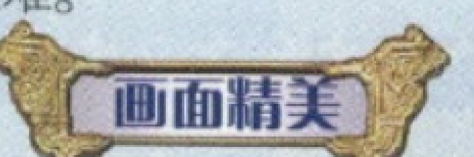
制作	奥汀科技
发行	寰宇之星
载体	CD×2
类型	战略
语言	中文
环境	Windows 9X/Me/2000/XP

画面：★★★★★★★★☆
音响：★★★★★★★★★
操作：★★★★★★★
娱乐：★★★★★★★★☆
剧情：★★★★★★★

虚惊一场

如同众多喜爱“群英传”的玩家一样，我也是一直期盼着能及早将《三国群英传Ⅳ》买到手中。不过，由于忙着做其它事情，我在买到《三国群英传Ⅳ》之后并没立刻开始玩。等过了几天之后，却从网上看到消息说由于此游戏采用了StarForce加密技术，即便是正版，在开始运行时都可能会出现问题，也就是说有可能无法进入游戏，这次的正版有可能比以前更加难读。幸好，在接下来的过程中，游戏并没有对我的光驱说NO，由此我想到，游戏制作者为了防止盗版，采用一些措施和手段无可厚非，但还是应该尽量避免给玩家带来麻烦。就拿《三国群英传Ⅳ》来说，毕竟几乎没有玩家会为了玩这款游戏，而去更换自己的光驱。即便光驱无法识别光盘，玩家也只能放弃游戏，而不会放弃自己的光驱吧。联想到前段时间，笔者的大白鲨光驱在读同样使用StarForce加密技术的《异域狂想曲》时，竟然将那张加密盘读出了3圈严重的划痕，可见厂商与盗版的斗争，的确进行得十分艰难。


千人战的魅力体现于此。



画面精美

进入游戏之后，游戏开头的CG画面让人看了颇为振奋精神。虎牢关前三英战吕布的情形被描绘得颇具气势，想来游戏的制作者也是费了一番脑筋，下了一番功夫。等到正式进入游戏之后，给人的感觉是游戏的画面精美了很多。首先是800×600解析度下由110个画面组成的大地图，不但范围广，而且描绘细致。从北端覆盖着皑皑白雪的山峰，到西面曲折崎岖的山路，再到东南面青绿空旷的平原，所有景色都逼真地呈现在玩


武将必杀技越来越华丽了。


大地图画面更加精细了。


怎样处置俘虏？本系列的保留传统。


排兵布阵仍然很重要。


象兵登场，极具威力的兵种。


几位武将一起登场交战，本作的一大创举。

家眼前。尤其是有些坐落在山区间的洞窟，让人看了之后还以为能进入，几乎把策略游戏和角色扮演游戏混为一谈。至于游戏中的人物肖像，也都经过了重新描绘。特别是增加了很多女性角色，这些MM的模样看起来都非常漂亮可爱，让人看了颇有赏心悦目之感，几乎不忍心将她们派上战场去厮杀。此外，游戏中的战斗场面也经过了一番改进，武将们的必杀技和武将技施展出来，都更为华丽眩目，而且各个兵种的造型也更加轮廓清晰，有立体感。新增加的几个兵种，比如猛兽兵和匈奴兵，也都颇具特色，看上去比较有新意。唯一不足的地方是，奥汀曾宣称的“千人战”的效果看起来名不副实。原因在于战场上人数不太多的厮杀看起来还比较清楚，而人数较多的厮杀看起来就比较模糊了。特别是将视角镜头拉近时，还会出现马赛克，图像质量比较差。或许游戏制作者应该改进一下游戏的图形引擎，将画面不足的地方提高。

改进明显

《三国群英传Ⅲ》就不提了，那种游戏方式很多玩家都不会喜欢。同《三国群英传Ⅱ》相比，《三国群英传Ⅳ》完全变成了即时进行制，取消了每年一次的内政安排，将全部的内政活动都放到了平时进行。也就是说玩家想要什么时候处理内政，就什么时候处理内政，但每个月当中只能进行一项内政活动——或开发，或征兵，亦或搜寻，由玩家自己掂量着安排。而屏幕右上角的时间表就像电子表似的变化着数字，一天一天地提示给玩家时间的流逝。

游戏中的军事行动恢复了《三国群英传Ⅱ》中的样子，取消了《三国群英传Ⅲ》中回合制的设定，而且还有所创新，就是部队想要走到哪里，就能走到哪里，只要中途没有遭到拦截，如公孙赞的部队能从襄平（大地图东北角）一直走到夷州（大地图东南角）。这种设定使得行军的自由度大为提高，让玩家对整体的战略布局不得不作更加精密的安排。

同先前的游戏相比，《三国群英传Ⅳ》最为明显的不同是武将达到一定等级之后，可让其他武将加入到自己的队伍中，大家一起战斗。每个武将最多可让4个其他武将加入到自己的队伍中，然后大家兵种之间相互补充，让部队发挥出更大的威力。这样一来，战场上最多的时候将有10支部队同时进行战斗，也正好对应了奥汀所宣称的“千人战”场面。

不过，尽管游戏在战争方面进行了比较大的创新，但电脑的人工智能却没有明显提高。游戏还是依靠快速提升电脑所控制的人物等级来作为抵挡玩家进攻的手段。只要玩家摸出了战斗中的一些规律，电脑的人工智能就基本不值一提了，玩家很容易将敌人轻松搞掂。

最后的话

其实，《三国群英传Ⅳ》不管是好是坏，还有很多可以说一说的地方，比如游戏玩到后期会出现日本国加入战斗以及超难度隐藏关的设定。此外，还增加了每年的比武大会、增加了俘虏武将且迫使武将投降的手段以及取消了阵型和兵种相生相克的提示等。游戏的这些变化或好或坏，限于篇幅的关系，在此就不细说了，留给玩家自己体会。最后要说的是，一款游戏制作出来，不管怎样都应该有它自己的一番道理，有它自己的一套玩法。作为玩家可主动去适应游戏的玩法，而不必总是对游戏挑三拣四，比来比去。变革中难免遇到失败的设计，其实若一款成功游戏做到了4代还毫无变化，那才是最可悲的。从这个角度来说，《三国群英传Ⅳ》还是值得玩一玩的，去从中享受游戏带来的乐趣。

华丽的盛宴

评《虚幻II——觉醒》

Unreal II: The Awakening

■枫茗轩 释天

背负"沉重"的期待

"虚幻"，一个所有FPS游戏迷都如雷贯耳的名字——其从1998年诞生之日起，与《雷神之锤》的高下之争已成为各自拥趸间永恒的话题。不管你是不是喜欢FPS游戏，也不管你是否认同其非现实的虚幻主义色彩，任何一个见识过《虚幻》强劲引擎构建的如梦似幻宏大场景的玩家，都会被其折服。而对于《虚幻》的那种近乎渲泄的射击体验虽不能得到全部FPS玩家的认同，但也是其拥护者们乐此不彼的重要原因。经历了长久的双雄对决之后，如今的FPS玩家们绝大多数时间已耗费于体验《重返德军总部》、《荣誉勋章——联合袭击》的冒险历程，探讨《反恐精英》、《战地1942》的配合要点了。但传统的力量依然是强大的，很多玩家都在期待着《雷神之锤》、《虚幻》以及《毁灭公爵》的最新版本的问世，因为他们希望能从中再次温习往日的欢乐。虽然从以往的经验看来，失望的可能性远远大于希望，但拥趸们依然执着等待着。

2002年底，《虚幻》的爱好者们等来了由Digital Extremes制作的《虚幻竞技场2003》，作为一款缺少战术配合（都被CS惯坏了）的以连线对战为主的FPS游戏，并不是任何FPS玩家都会喜欢在一个狭小空间进行着没有太大意义的杀戮活动，所以人们对可提供单人射击体验的《虚幻II》自然是更加渴望了。而它终于在2003年初背负着无数人的"厚望"问世了。

紧张、紧凑的情节

《虚幻II》的情节可以说与前作没有什么关系——既没有相同的发生地点，也同前作的人物角色毫无牵连，而唯一有瓜葛的也就是主角又将遇到恶毒的星际掠夺者Skaarj了。游戏的主角叫做John Dalton，一名被拒绝恢复军衔的退伍水兵，游戏开始时他正驾驶着自己锈迹斑斑的巡逻舰进行巡航。一个来自附近星球上矿坑的求救信号打破了Dalton平静且无聊的生活，前去救援的他从此被卷入了一场阻止外星人入侵地球、夺取人类神秘力量的史前神器的战斗中……

显然游戏的背景没有任何特别出奇的地方，依然是打着明显"好莱坞"烙印的"孤胆英雄拯救世界"的老套剧情。然而，老套并不意味着不受欢迎，绝大多数FPS玩家都是愿意担当这个重任的。与《虚幻》冗长的战斗相比，《虚幻II》的剧情显得更加充满张力，游戏一开始，玩家就会发现自己陷入了一个个关卡的悬念中，只有在闯关的过程中，才会了解更多船员以及银河系发生的事情。而在包含13个任务的25个不同关卡中，总是能为玩家提供除了杀戮之外的其它新鲜乐趣，包括人质解救、护送平民、拆除炸弹、拿取机密文件、秘密渗透和救援、防御敌人对某一地区或建筑的攻势以及和友军一起进攻某一特定目标等——玩家也许会在不知不觉中就到达了游戏的终点，因为《虚幻II》所营造的气氛确实让人无暇它顾。

总评 88



☺ 画面音效都极其出色，场景宏大，循序渐进的难度让人重新找到了单人攻关的乐趣。

☹ 典型的"硬件杀手"，对系统配置的要求过高。

● 制作	Legend Entertainment
● 发行	Infogrames
● 载体	CD×2
● 类型	第一人称射击
● 语言	英语
● 环境	Windows 9X/Me/2000/XP

画面：★★★★★★★★★☆
音响：★★★★★★★★★
操作：★★★★★★★★☆
娱乐：★★★★★★★★★☆
剧情：★★★★★★★



碧波荡漾的海面让人暂时忘却可怕的战争。

"不"令人惊奇的画面

《虚幻》强劲3D引擎创造的画面曾让笔者有过瞠目结舌的感觉，然而《虚幻Ⅱ》却没有给笔者带来这种冲击感。这并不是说《虚幻Ⅱ》的引擎不强大，要知道《虚幻Ⅱ》的3D多边形绘图的能力是前作的10倍以上，每个场景都是由近50 000个多边形构成、每个人物由89个骨架结构系统配合完成动作；新动作系统制作的人物动作更加流畅接近真实，新颗粒系统可更精细地制作出真实的火、烟、衣服、头发、气候变化及破碎的玻璃等特效。但由于两个月前《虚幻竞技场2003》的初体验，已让笔者对其有了心理准备。与使用原始《虚幻Ⅱ》引擎制作的《虚幻竞技场2003》相比，本作还是有了一定的提高。也许是因为非竞争性的单人游戏让设计师能更容易专注于视觉层次的开发，游戏材质质量极高，而对于焰、烟雾等效果运用也更为出色。

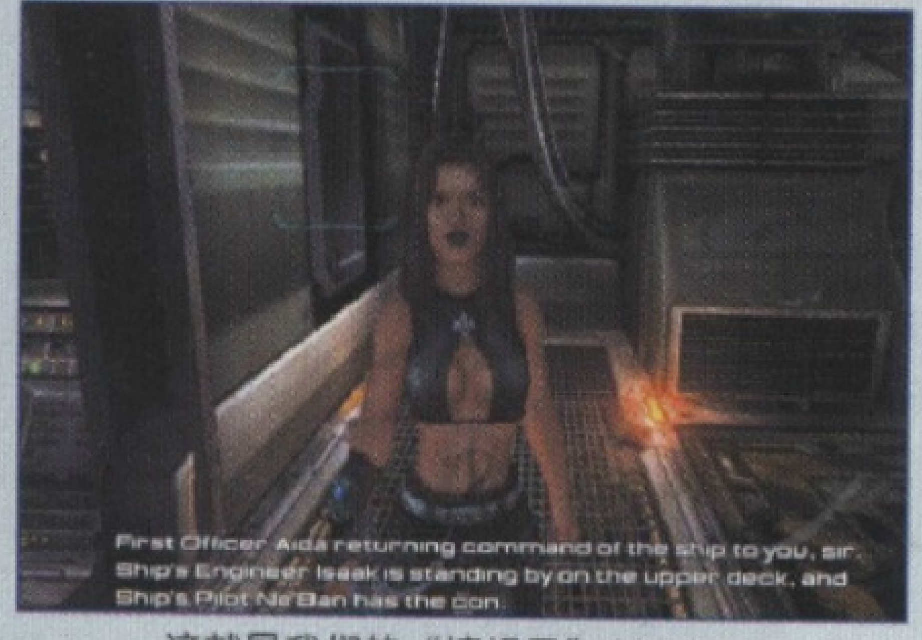
然而，《虚幻Ⅱ》在画面方面也并非完美无瑕：首先，游戏几乎没有采用动态光影，而整个场景的画面又过分整洁，于是整个画面虽然异常靓丽但也因此显得过于"虚幻"。其次，引擎的强大带来了配置的超高要求（这好像也是所有FPS游戏的通病）——1.2G频率的CPU，384MB的内存以及带有64MB显存的NVIDIA G3或镭8500等推荐配置（真是"硬件杀手"呀），显得让人难以亲近；如果达不到要求，那么等待玩家的将是漫长的载入场景时间，没办法流畅战斗过程，或者就忍受不那么精美的画面吧！



兄弟们，准备出发。

丰富的武器库

武器种类的全面一直都是《虚幻》系列一大亮点，而《虚幻Ⅱ》也继承了这一优点——总共拥有15种武器。除了现实中可见到的手枪、狙击步枪、突击步枪、散弹枪、散弹猎枪、火箭发射器、喷火器、枪榴弹发射器外，《虚幻Ⅱ》中还有许多来自外星科技的、稀奇古怪的（或者说充满创意的）武器：水蛭枪可发射侵蚀盔甲并使盔甲的力量衰竭的水蛭；杀手雄蜂武器发射的杀手蜂将自动搜寻并消灭敌人；ISAAK独特发明蜘蛛发生器，这款武器附在变异蜘蛛的生殖腺处，目标一出现就从这里派出一群群的蜘蛛来攻击目标；高压辉光放电整流器放出的漂浮球体可为玩家打落子弹……在冒险历程中得到这些武器后，玩家不能立刻使用，而必须先将遇到的外星科技带回母船研究，等ISAAK把其中的特性调查出来，才可能在以后的任务中将这些外星武器的某些功能加到玩家的武器中。



这就是我们的"情报员"Aida。

虽然《虚幻Ⅱ》的武器库已是非常丰富了，而且还充满很多新奇的创意，但这并不能让所有FPS的爱好者感到满意。也许对于军事迷来说，正是那些古怪的玩艺（外星武器）让他们感到难以接受，事实上很多《全球行动》之类游戏的玩家正在讨论每种武器的真实射程、弹道轨迹以及对于不同距离击中对手所造成的不同伤害点数，而《虚幻Ⅱ》中的一些武器显然是超出他们认可范围的。当然，也有另一群玩家可能正是为了这些夸张的武器才亲近《虚幻Ⅱ》的——这就是"青菜萝卜各有所爱了"。



让我们在旷野里撒点野。

慢慢聪明的敌人

《虚幻Ⅱ》中将爆发6个星际种族间的大战，其中还涉及了多方面的军事组织，所以玩家将遭遇各式各样的敌人，不仅有外星人也有人类阵营的不同派系者。游戏中约有24种敌人，而对于他们的人工智能《虚幻Ⅱ》像所有FPS游戏一样，宣称对AI部分重新进行了设定，有很大提高。那么事实究竟如何呢？

从笔者的体验来看，开始时的敌人依然是不值一提（相信只是为让新手熟悉一下武器系统），而伴随着剧情的展开，敌人开始变得难缠了。除了火力强大外，高等级敌人的思维确实有了一定提升——他们开始依靠地形作战，而且相互之间开始有些配合了。不过说实话，排除敌人"攻防等级"的提升以及数量增加的因素外，消灭一个电脑对手的精力消耗应该不到同等级玩家的1/4。不过战斗越来越激烈，游戏挑战越来越大也是事实，也就不强求了。



最后笔者想要说的是：如果你不是一个FPS爱好者，那么你对《虚幻Ⅱ》可以视若无睹；相反，如果你对FPS怀有最大的热情，那么你可以考虑升级自己的配置了。《虚幻Ⅱ》仅仅是今年FPS游戏大作浪潮中的一个先锋而已。

满屏荒唐言 笑出你眼泪 我看异域狂想曲

A Rhapsody Of Strange Land

我们轻松随意地玩着一款款游戏，并以支配者的身份而自居。但你有没有想过，或许我们也不过是别人游戏中的一个小小角色？如果你突然发现了这一点，会怎么做？当游戏的创造者想要随意支配你的生命时，你有勇气去反抗吗？这真是一个非常玄妙的话题，我们当然不能肯定自己是否生活在别人的游戏中，但当我们所玩的某个游戏中的角色突然醒悟到这一点，并开始对他们的创造者进行革命，这毫无疑问是一件从未有过的奇事。《异域狂想曲》正是一款以此为主题的游戏，奥汀的这款最新RPG游戏，让人联想起了欧洲那些新锐导演的另类电影作品。

■晶合实验室 8神经

总评 88

出奇的剧情令人叫绝，角色性格鲜明，整个游戏的氛围被营造得幽默而热闹。

Bug不少，剧情的漏洞十分明显，能看出赶工的痕迹。

● 制作	奥汀科技
● 发行	寰宇之星
● 载体	CD×3
● 类型	角色扮演
● 语言	中文
● 环境	Win 9X/Me/2000/XP

画面：★★★★★★★★
音响：★★★★★★★★
操作：★★★★★★★★★
娱乐：★★★★★★★★★☆
剧情：★★★★★★★★★☆

另类的剧情和出彩的角色

《异域狂想曲》有着充满悬念的故事结构。游戏的背景被设定为在一个叫做“愚者板块”的另类世界，一本神秘的“愚者日记”作为主线索贯穿游戏始终。从游戏一开始，主角配角们就在为了抢夺这本日记而争斗不休。从游戏的前半部分来看，这个故事简直跟一个恶俗的夺宝游戏没有什么区别，就像《倚天屠龙记》一开始一群人争夺那把屠龙刀一样，尽管没有人知道屠龙刀中到底隐藏了什么样的秘密。到了游戏中期，风云突变，一个叫做“丧”的怪人现身，并利用“愚者日记”在“愚者板块”创造了一系列的混乱，这时候主角们也无意中用“愚者日记”进入到了一个怪异的世界里。真相被揭开了，那就是“愚者日记”拥有创造一个全新世界的功能，你可以用它来创造一个自己理想中的世界，并进入到这个世界中过自己想过的生活。而那个“丧”正是“愚者板块”的创始者（从这个角度上来说，他也是游戏制作小组的化身），这个满脑子都是另类美学思想的家伙，按照自己脑海中的理想世界创造了“愚者板块”和主角杰瑞等角色，但最终却发现创造的成果和自己想象的相差太远，于是他决定找回“愚者日记”来再毁掉这一切。最终了解这个真相后，对主角们的打击很大，就像文章开头所说，哪怕你自认为天生英俊潇洒抑或是聪明绝顶，但最终却发现自己不过是别人随兴之创造物，你会怎么想呢？不过在游戏中并没有那么多时间留给角色们去思索，他们面临着创造者即将降临的毁灭，只能奋起而反抗了。

应该说这个构思是绝妙的，在如今大量国产RPG游戏都还执着于和什么上古邪神或称霸世界的野心家打来打去的时候，《异域狂想曲》真正让人感受到了一丝“狂想”的味道，这一点令人惊喜。但值得一提的是，也许是因为赶工的原因，在剧情中存在着一些重大不合理的地方，例如“愚者日记”的发明者居然是一个“愚者板块”上的贤者（游戏中交待他是女主角潘朵拉的祖上），这跟后来“丧”又利用“愚者日记”来创造“愚者板块”明显是自相矛盾的。不过，当打完这款游戏后，虽然并没有获得一般武侠RPG那种泡沫般的感动，不过却能记住游戏角色造反的故事，那也就足够了。

除了剧情，游戏中那些充满漫画风格的无厘头角色，也是吸引玩家的重要原


角色的台词代表了各人的性格。


在游戏后期这个场景存在一个Bug。


这个神秘商人据说就是游戏主策划的化身。


贾希的古惑弟妹——十分有趣的配角。


这种古怪的召唤技只能说纯属恶搞。


假面俱乐部和热血战队真是一对欢喜冤家。

因。可以说，除了“仙剑”等寥寥可数的几款外，没有哪个国产游戏能塑造出这么多个性鲜明的角色。能做到这一点，首先是依靠角色的语言设计。5个主角每人都有自己的性格特征，例如伶牙俐齿的杰瑞，他的台词总是集尖酸刻薄和甜言蜜语于一体，在什么场合说什么话；潘朵拉女王则是一副高高在上的姿态，把所有人都看作是“奴隶”一样，似乎每句话说完都恨不得拿出皮鞭来抽你；菲利普是个白痴与天才的结合体，他的台词乱七八糟惹人发笑，没有一句能让人看明白，但好像又总是说在点子上……5位主角同样突出，但又互不冲突，像极了《篮球飞人》中的湘北队。除此之外，还有许多令人难忘的配角，例如仿照日本经典动画“假面超人”设计的搞笑团体“假面俱乐部”，总是在游戏中干一些诸如强迫女孩子一起拍大头贴、强迫别人听冷笑话、“不痛不痒”的小偷小摸等缺德事；而另外一个叫做“热血战队”的组织，穿着打扮酷似日本漫画中的“鸟人战队”或“恐龙特急克塞号”，他们的工作就是整天喊着“为了和平与正义”的酸口号与假面俱乐部作斗争。这几个恶搞的模仿设计颇有点像向经典漫画《阿拉蕾》中的搞笑大师话梅超人致敬的味道。游戏中这样搞笑的配角实在太多，看得出来制作小组中某些成员深受日本漫画的熏陶，喜欢《阿拉蕾》这类漫画的玩家会在游戏中找到乐趣。尽管在游戏中几乎一个正常人都没有，但笔者倒是很喜欢这样的设计。

系统设计尚有缺陷

接下来说说游戏的系统，“高自由度”是《异域狂想曲》所标榜的重要特点，在对话中提供的大量不同选项让人想起了《异尘余生》（Fallout）（有玩家说游戏中那种凝重的画面都很像《异尘余生》）。玩家也可以随便处理和NPC们的关系，可跟他们友善的交谈，也可以对他们拔刀相向。可以说，比起一般的RPG游戏来说是自由度高多了，但和《异尘余生》比起来，《异域狂想曲》标榜的自由度就显得有些虚假。首先并不是所有的NPC都可以杀死，某些重要的NPC，当主动攻击他们到剩下一点HP时，就再也不会掉血了。而且攻击一般平民时他们并不会还手，有的连闪躲都不会，只是呆呆地站在那里让你砍，而且在攻击他们之后，许多跟他们相关的分支任务还可以照常完成，颇为不合情理。不过，游戏的支线情节极其丰富，几乎创造了国产游戏的纪录，各种支线任务和随机剧情加起来不下百个，每个任务都和游戏轻松有趣的主基调相符合。如果不理会这些支线情节，游戏的通关时间也会大大缩短。

战斗系统是完全的战棋模式，地图上的敌人也是可见的，如果不想打可以溜掉，而且游戏中基本上就没有迷宫，这一点想必会让很多玩家满意。另外玩家可以注意到，游戏中角色的最高等级不过为10级而已，这一切似乎都在暗示《异域狂想曲》并不是以战斗为主的游戏。当然，游戏中还是设计了大量的战斗技能，可以通过等级提升或完成特殊任务、获得特殊道具来学会，尤其是咪呀在得到《堕□天使》、《幻〇录》、《三国群△传》这几样道具（这算奥汀的变相广告吧？）后学会的隐藏技巧，再一次体现了游戏的恶搞本质。

综合来看，游戏的系统设计虽然有新意，但并没有真正做出彩来。当然要建构一个真正高自由度的系统决非易事，《异域狂想曲》能做到目前的程度已属难能可贵！

在一次对奥汀科技负责人居则文先生的访谈中，他说到《异域狂想曲》纯属奥汀成员热情与爱好的产物，在设计之初，策划者就是按照自己的热情和喜好来制作的这款游戏，并没有顾虑到市场的因素——毕竟开发像《幻世录》、《堕落天使》这样成名作的续集，在市场的风险上要小得多。而在游戏中，奥汀小组也再次登场了（据说游戏中贩卖道具的“神秘人”就是本游戏总策划的化身，从游戏中来看，奥汀似乎是一个十分有趣的团队）。最终游戏体现出了另类的风格，至于玩家是否会喜欢，想必会出现明显两极分化的倾向。



不过，《异域狂想曲》终究不是一款大作，这跟题材并不是主流、游戏中存在一些Bug、剧情安排上存在矛盾、档期与“仙剑二”冲突容易被玩家所忽视等等原因都有关系。但是，游戏剧情从《楚门的世界》、《黑客帝国》等笔者挚爱电影中借鉴来的元素，让笔者隐隐感到一份“酷”的感觉，尽管游戏的毛病还颇多，但这种不流俗套的精神总是值得嘉许的，这也是为什么给了它88高分的原因吧。



■晶合实验室 辰烽

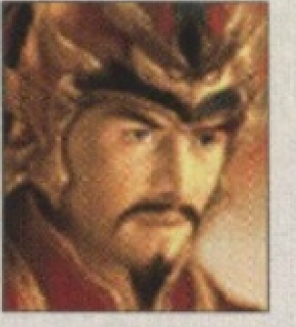
三国群英传系列自1998年2月从奥汀科技出世以来,就以其独特的游戏设计受到了不少玩家的欢迎,整整5年以后在众人企盼中《三国群英传Ⅳ》终于登场了。本作仍以统一全国为最终目标,在保持前3代特点的基础上,做出了进一步的创新,大家可参见本期“锋利的盾”栏目中的评析文章,就能有一个详细的了解。本攻略分别以各个战争时期的刘备、曹操、孙权和新君主为着眼点,介绍了游戏中一些新的体会,以及部分上手经验和相关资料。而本攻略所介绍的战术、战法仅为大致方案,供大家在游戏时参考。由于该游戏的互动性较强,且电脑对手的规律性也不是很明显,所以建议大家不必拘泥于攻略,尽可举一反三,发挥自己独到的战术策略思想(注:本文以“合”代替“部”,以敦代替“惇”)。





总评 80	
制作	奥汀科技
发行	寰宇之星
载体	CD×2
类型	战略
语言	中文
环境	Win9X/Me/2000/XP
画面:	★★★★★★★★☆
音响:	★★★★★★★★★
操作:	★★★★★★★
娱乐:	★★★★★★★★☆
剧情:	★★★★★★★
配置要求	CPU: PentiumⅡ 500MHz 内存: 64MB 显卡: 32MB显示卡 硬盘: 950MB

黄巾之乱



曹操

按照历史,曹操应该在山东中原一带活动,在这里不知何故被放置在西南的上庸小城,身边只有曹洪、夏侯渊、夏侯敦。其东侧是诸阳关和位居新野的丁原部,北侧(洛阳、长安、弘农三城)是代表东汉朝廷势力的何进,西南两个方面都没有大的势力。从形势上看,游戏一开始,曹操应该抛弃上庸小城,携带全部将领迅速出击新野,一举消灭丁原势力,切不可优柔寡断,否则很难以4员将攻下由吕布、张辽驻守的新野城。此仗一胜,即可收服吕布、张辽两员大将。新野向东即为襄阳,只有刘表一人坐守,无论派哪位将军均可剿灭之。此后应渡过淮河,暂不与何进势力直接对抗,先剿灭许昌、宛、汝南、谯四地的黄巾军,在中原地区扎下根。然后向东向北消灭掉那种仅有一座城两员将的如乔玄、孔岫、龚景等势力,至此占据中原大半城池。

刘备

别看此时刘备也没有像传统中的那样在平原,而是跑到极北的襄平,不过这样也有好处,就是没有后顾之忧。虽然只有关、张二将,但南侧的公孙瓒也只有两员将,西侧代县的刘焉、晋阳的袁绍只有孤身一人。灭掉这两家后,可以先去偷袭邺的韩馥,然后再消灭南平和平原的黄巾军,之后可得程志远、廖化、张梁等一批可用之才,至此河北已平定。如果发展速度快(一年内统一河北),应该还没有出现西凉董卓进洛阳的情节。此时向南可先占洛阳,消灭何进,再占许昌、陈留等地,剿灭黄巾。如果已经出现董卓军进入洛阳的情况,则应小心对付何进的残兵败将,他可能向邺

郡、晋阳等地溃逃。此时可派一员上将扼守官渡，主力先不要和董卓军交战（因其拥有华雄、吕布、张辽等人，稍有不慎就会造成不必要的损失），先攻取许昌、陈留等地。稳住阵脚，趁董卓军出征之机再偷袭洛阳，进而统一北方。



孙坚

孙坚出场的地区也很奇怪，不在长沙，而在下邳。但其相对来说优势更为明显，整个江南地区只有严白虎一家。北侧徐州的陶谦、东侧寿春的刘繇都是带两三员将、只有一座城的小势力。此时孙坚共有六将（韩当、黄盖、程普、朱治、祖茂、孙静），虽不算顶尖将领，但在初期也算是一流水平，一上来即可兵分三路，同时灭掉上述3家，然后再灭濮阳乔玄、北海龚景、谯郡的孔岫。接下来即可挥师东进，以主力大将先奔袭新野的丁原、上庸的曹操，尽得上将而归。而后占许昌、洛阳，步步为营，统一中原。另一种方案是先渡河北上，将河北刘备、公孙瓒等较小势力趁其未发展起来时先行解决，同时也能得到大将刘关张，也是一个不错的选择，关键要看其他势力互相征战的情况再作决定。



新君主

此时期选择新君主是非常占优的阶段，一般各势力都不过有两三员武将，而新君主自己可以选择带3名自创武将登场。自创武将素质很高，建议选择在乐浪建国，不仅没有后顾之忧，而且一开始就能消灭襄平的刘备，得3员大将。此后进程基本上可按照上文刘备的攻略发展。不过由于比刘备拥有更多高素质武将，可将俘虏过来的刘、关、张组成一支游击部队，远程奔袭上庸的曹操、新野的丁原，不以占城为目的，专门搜罗高级武将，如此进行基本上在3到4年内就可统一全国，应该说是相当容易。



讨伐董卓



曹操

曹操此时占据陈留，武将8员（可派上用场的有夏侯敦、夏侯渊、曹仁、曹洪、李典、乐进），但西侧近邻洛阳有董卓、吕布、张辽等16员大将。千万不要相信什么“十八路诸侯讨董卓”，首先出兵渡河，消灭平原的刘备（仅比上一时期多了一个简雍废柴），一定注意速度要快，因为刘备北侧的代县囤积着13员大将的袁绍势力，慢了刘关张即为他人所用了。接下来兵分两路，一路消灭北海的孔融，可得管亥（武力89、体力89），另一路可轻松灭掉濮阳的乔玄、谯郡的孔岫，然后灭掉宛城的袁术（虽有6将，但除纪灵外都是废物）。此后切忌不要每个城都分兵把守，要将主力集中在宛城和许昌（此时期一开始许昌为空城），防备董卓和袁绍的进攻。可抽调两员上将和一个废物奔袭弘农活捉华雄，之后占据虎牢关。其余主力轮番向洛阳进攻，不要想一下子就占领洛阳，要以捉拿敌将和自己升级为第一目的，只要拿下吕布和张辽洛阳即唾手可得。接下来即可解决河北袁绍，平定北方。



《三国群英传》地形图



《三国群英传Ⅱ》地形图



《三国群英传Ⅲ》地形图



《三国群英传Ⅳ》地形图

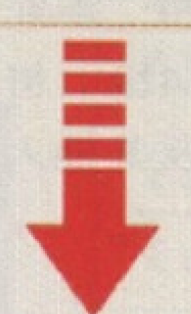
车轮战法图解说明：

车轮战法可以说是“三国群英”中一个传统的战术方案，但和以往几代相比有一些新的变化。当敌人守城时，如果城内有充足的预备兵，即使你一战耗光了他所带的部队却未将其战败，那么当下一次再战时，这名敌将还是会带着全满的部队出战，所以一定要以消灭敌将为第一宗旨。这里举一个战例来说明车轮战法的具体模式：

注意开始时间为189年9月



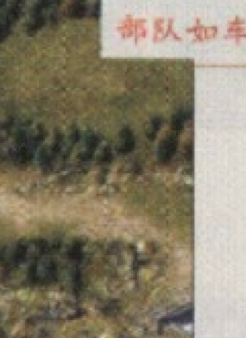
在第二期战争“讨伐董卓”中，刘备军4员将（含主公）从新野攻击由董卓、吕布、张辽等16员大将驻守的洛阳。首先由主公守城，每月的工作就是征兵和招降俘虏（只有主公在城内才可招降俘虏），关羽、张飞、简雍则出征洛阳。



站好位置再行进攻



不要直接点选该城，而应点选该城附近地区以便操控，注意最好3人各在城池一侧，截杀战败出逃的敌人。由关羽、张飞攻城，凡遇到武力不及自己的武将一定要先选单挑，一般敌人不会答应，但能降低其士气（士气低的部队攻击力会减弱并有士兵临阵脱逃）。



出征、回城、进攻部队如车轮运转

战前用军师技增加士气十分必要



一场战斗结束后，先选择该武将回新野补充兵力，再选另一员武将攻城，除吕布外，均可将敌擒获。如遇吕布可选择不战自退，这样不会损失兵马，仅降低士气，这时可让简雍使用军师技提高士气后再战。



张辽、王允已加入刘备军战团

刘备招降到的俘虏可补充兵力后继续出征，其中文官都用来提高士气，不要留在城中闲着。





此时消灭吕布已很轻松

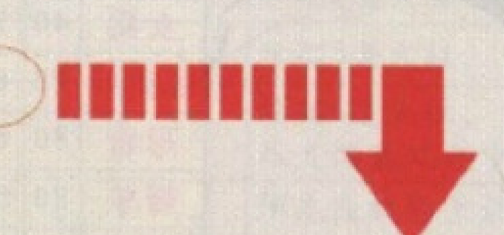
如此往复，待有武将升到4级后（一般是关羽、张飞），赶快加官晋爵，就能组成2员将的兵团出战，此时再遇吕布即可擒之。



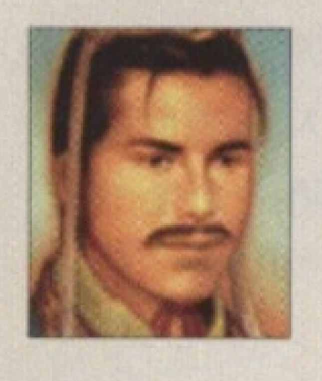
注意结束时间为190年5月



不出一年就可占领洛阳。

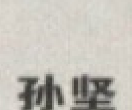


这里要注意的是，每月征兵完成之后（左下方会有信息提示），电脑会自动安排一项新工作，此时要尽快手动设置为继续征兵，否则会兵源不济。在选择为根据地的城市时要注意把握两条，一是要无大的后顾之忧，二是要离攻击城市距离尽可能近，加快运转速度。另外不要选择关隘作为据点，因为关隘虽可补充武将体力，却无法补充部队。



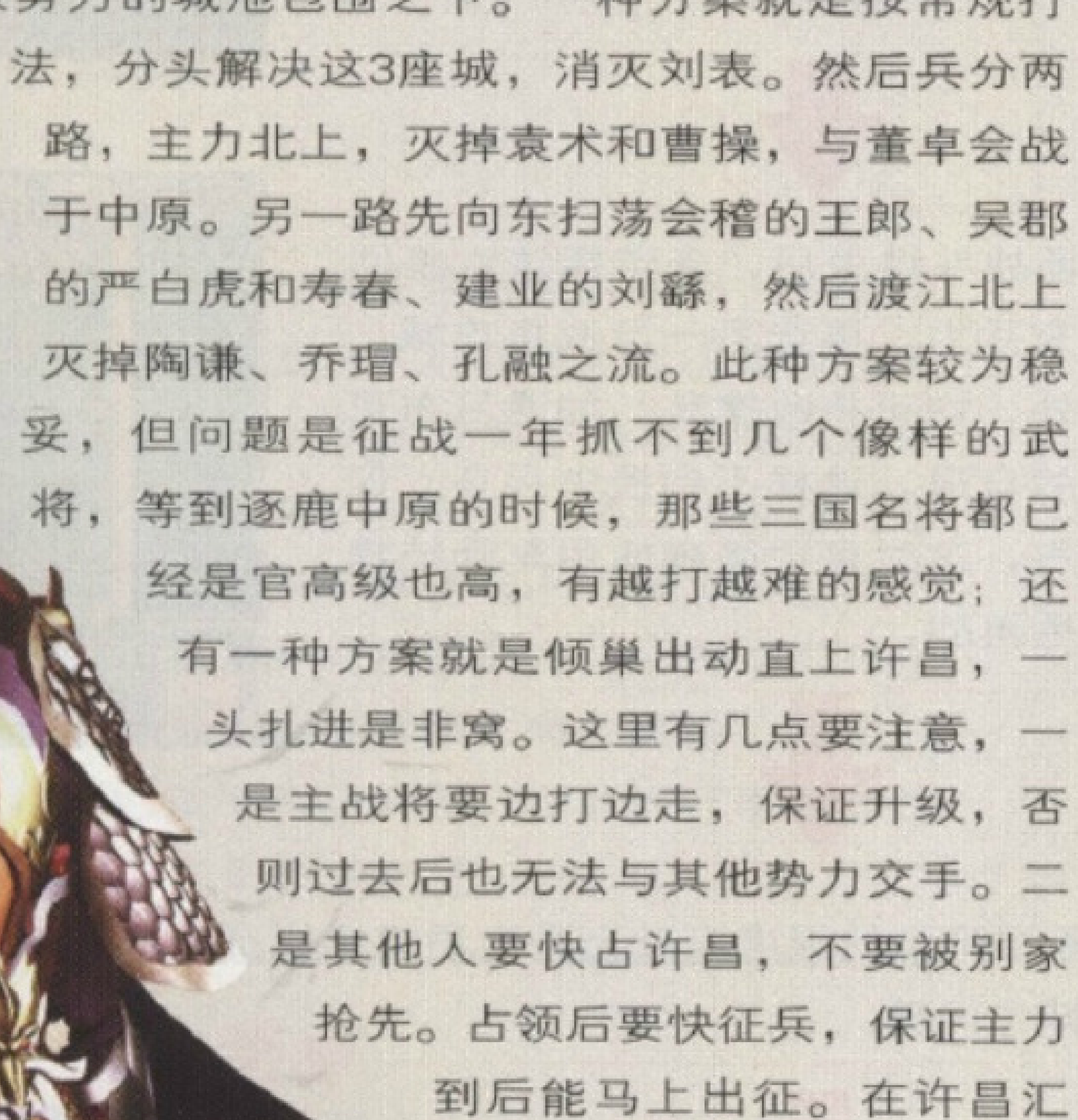
刘备

此时期刘备较为麻烦，北有袁绍大兵压境，南有曹操、董卓，故此刘备的攻略方案和平常略有不同。一上来就应带领全部人马弃守平原，渡河南下，记住暂时不要占领空城许昌，因为占领许昌依旧是东西北三面受敌，只能困守不能发展。应从速南下进攻洛阳（简雍继续南下占领空城新野，马上征兵，此地无后顾之忧，除董卓外只有袁术一群废物困守孤城，不足为虑），只要不碰上吕布（几率很低，电脑一般先派废物出战），刘关张三人可各抓一将，各升一级，然后回新野补充兵力。用“车轮大战”在一年内拿下洛阳，此时刘备应已拥有关羽、张飞两员4级上将（其他势力还不会有），另外还有吕布、张辽、董卓等悍将以及其他人等十余名，马上东进消灭曹操，而后即可自由驰骋，征战天下了。



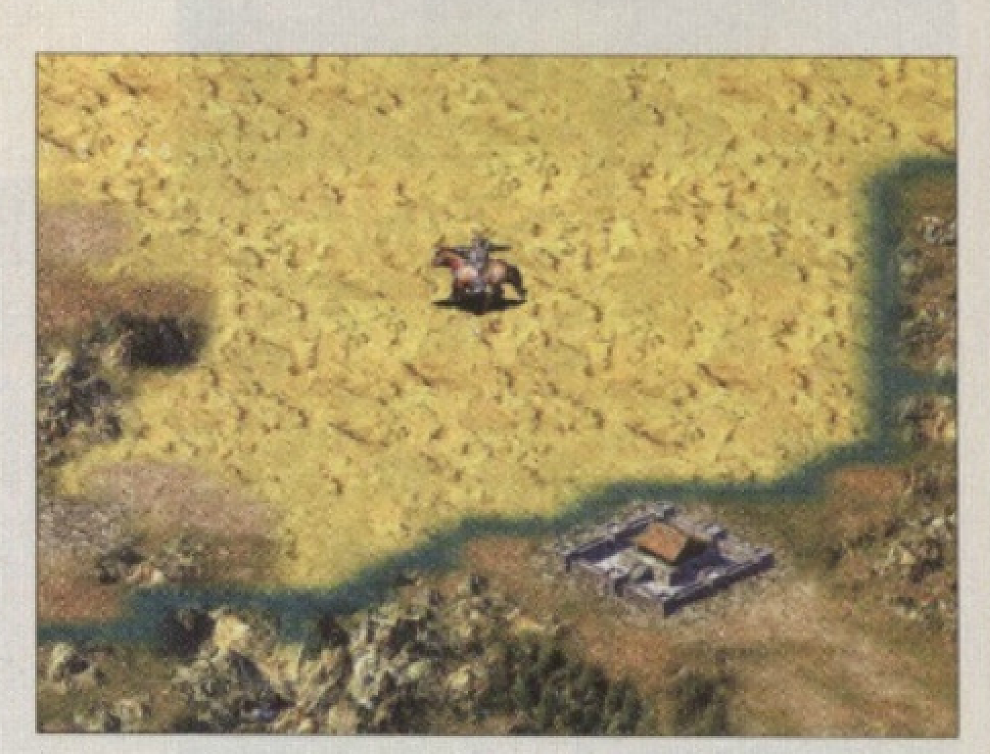
孙坚

孙坚势力在长沙，有8员将，其中孙策、黄盖武力在90以上。长沙处于西北江陵、东北江夏和正北襄阳这3座属于刘表势力的城池包围之下。一种方案就是按常规打法，分头解决这3座城，消灭刘表。然后兵分两路，主力北上，灭掉袁术和曹操，与董卓会战于中原。另一路先向东扫荡会稽的王郎、吴郡的严白虎和寿春、建业的刘繇，然后渡江北上灭掉陶谦、乔瑁、孔融之流。此种方案较为稳妥，但问题是征战一年抓不到几个像样的武将，等到逐鹿中原的时候，那些三国名将都已经是官高级也高，有越打越难的感觉；还有一种方案就是倾巢出动直上许昌，一头扎进是非窝。这里有几点要注意，一是主战将要边打边走，保证升级，否则过去后也无法与其他势力交手。二是其他人要快占许昌，不要被别家抢先。占领后要快征兵，保证主力到后能马上出征。在许昌汇

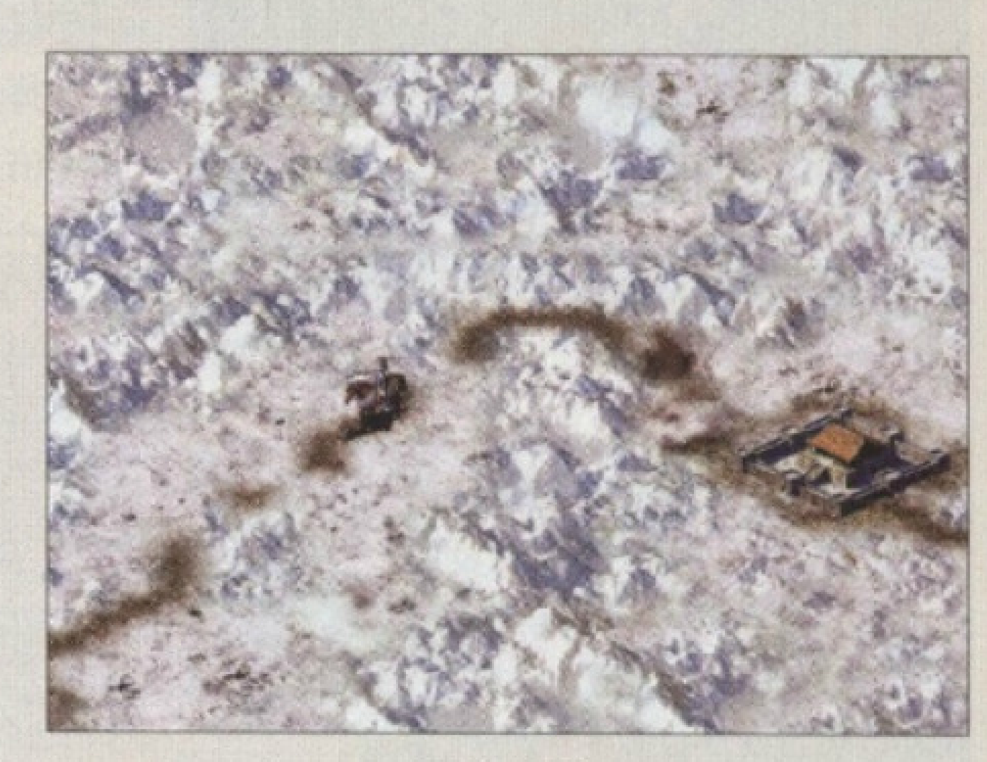




森林地形



沙漠地形



雪山地形

各兵种攻击力：

兵种名称	步兵	弓兵	枪兵	弩兵	骑兵	蛮兵	女兵	猛兽兵	忍者	弩车	黄巾贼	匈奴兵	浪人	尸兵	木人	玄武	朱雀	白虎	青龙	尸鬼	炎兽	井阑	符兵	白虎召唤	朱雀召唤	玄武召唤	青龙召唤
步兵	50	90	60	90	20	40	60	30	70	80	50	20	40	30	40	70	50	30	30	70	70	90	90	60	70	80	60
弓兵	10	50	40	50	50	30	30	35	20	50	25	20	30	30	10	10	70	30	50	70	80	70	90	40	70	20	50
枪兵	40	60	50	60	90	30	30	70	60	60	30	90	20	20	20	30	30	80	60	70	90	70	90	90	60	60	80
弩兵	10	50	40	50	55	90	40	45	30	60	25	30	60	30	10	20	60	40	30	70	80	80	90	50	60	30	40
骑兵	80	50	10	45	50	40	60	25	70	60	80	60	80	30	70	50	30	50	70	90	70	70	90	70	60	70	80
蛮兵	60	70	70	10	60	50	90	20	60	70	60	30	30	30	70	70	50	30	30	70	70	70	90	60	70	80	60
女兵	40	70	70	60	40	10	50	80	50	50	60	30	40	80	60	20	70	30	30	90	70	80	90	60	80	50	60
猛兽兵	70	65	30	55	75	80	20	50	20	65	70	70	60	40	40	70	40	60	60	80	90	80	90	80	60	80	80
忍者	30	80	40	70	30	40	50	80	50	50	60	30	10	60	80	20	70	30	30	90	70	90	90	60	80	50	60
弩车	20	50	40	40	40	30	50	35	50	50	30	20	30	30	10	30	50	30	20	70	70	70	90	40	60	40	30
黄巾贼	50	75	70	75	20	40	40	30	40	70	50	20	30	70	45	70	50	30	30	80	70	90	90	60	70	80	60
匈奴兵	80	80	10	70	40	70	70	30	70	80	80	50	60	70	30	50	30	50	80	90	80	70	90	70	60	70	80
浪人	60	70	80	40	20	70	60	40	90	70	70	40	50	80	40	70	50	30	30	90	70	70	90	60	70	80	60
尸兵	70	70	80	70	70	70	20	60	40	70	30	30	20	50	40	80	10	50	20	80	70	90	90	70	40	90	50
木人	60	90	80	90	30	30	40	60	20	90	55	70	60	60	50	70	10	20	50	80	70	90	90	50	40	80	70

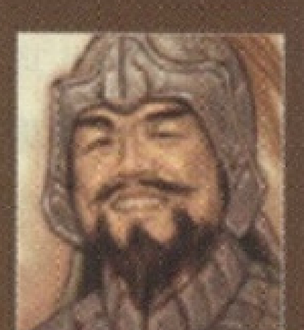
注：上表中各兵种参数均适用于该兵种的初级和高级兵种；纵列兵种为攻方，横排兵种为被攻方；玄武、朱雀、白虎、青龙、尸鬼、炎兽、井阑、符兵、白虎召唤、朱雀召唤、玄武召唤、青龙召唤对所有兵种（包括同类兵种）的攻击力均为100。

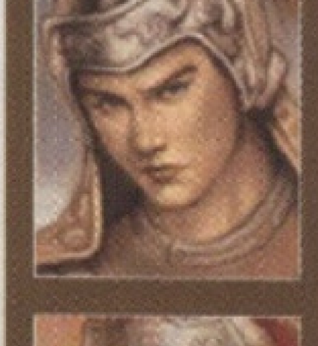
合后要因势而动，一般来说董卓会南下，可先解决曹操。如董卓主动来犯要沉着应对，特别是吕布也来一定要注意利用守城优势，选对兵种（吕布一般带骑兵，可用枪兵抑制），以车轮战耗死他，当然多存盘也至关重要。

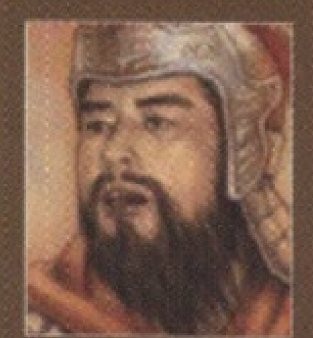
新君主

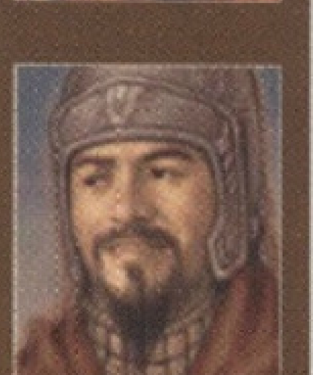
新君主在本期和刘备情况基本相同，可选新野为出生点，按刘备攻略进行即可。另外还有一种方案带有侥幸性质，就是先选晋阳，然后全军南下进攻平原的刘备，不过这是一场势均力敌的较量，很难说谁胜谁负。灭掉刘备后再去新野，这时董卓军主力有可能已经出动，拿下洛阳比较容易，但难以达到捉将、练兵的目的。









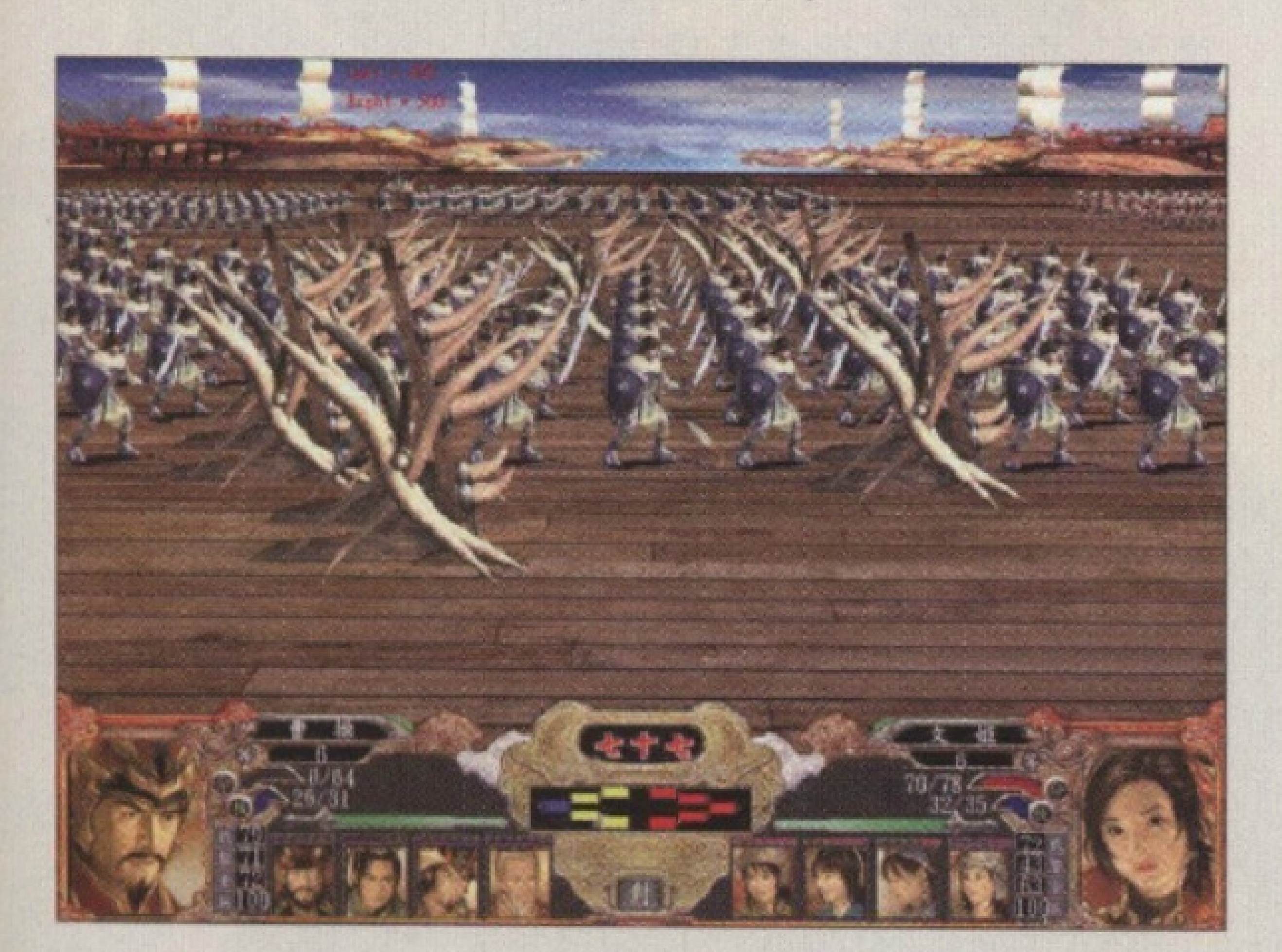


群雄割据



曹操

此时曹操已经初现霸气，占据着洛阳（15员将）、许昌（4员将）、陈留（6员将），同时典韦、许褚、徐晃、夏侯敦、夏侯渊等猛将均已罗致麾下。但周围势力也不算弱，南面是宛城的张绣，东面是濮阳的吕布，有将10员，除了吕布、张辽外，臧霸、高顺等人也都非常厉害。本期开始应将主力调往陈留，用前面所说的刘备战董卓的方法和吕布纠缠，同时派出一支7到8员将领（至少有两员猛将带队）组成的部队先占谯郡（空城），



武将技：拒鹿角

武将技：

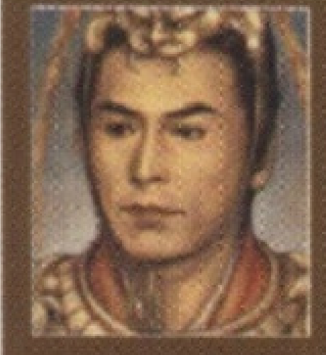
技能名称	等级	攻击力	技能说明
拒鹿角	2	6	在敌军里放置拒鹿角，不分敌我皆有杀伤力。
拒鹿包围	10	7	在敌军里放置好几具拒鹿角，不分敌我皆有杀伤力。
鹿角十重	24	8	在敌军里放置大量的拒鹿角，不分敌我皆有杀伤力。
赤焰	2	6	设下火计，让敌人受到烈火焚身的伤害。
赤焰燃	12	7	事先设置陷阱，让敌人被从脚底下窜起的火舌烧死。
赤焰火海	24	8	设下连环火计，诱使大量敌人陷入火海的重重包围之中。
连弩	2	10	派出2台弩车，射出大量的箭矢攻击敌军。
连弩激射	14	11	派出4台弩车，射出大量的箭矢攻击敌军。
连弩狂涛	24	12	派出6台弩车，以绵密无空隙的箭网攻击敌军。
火箭烈	4	9	派出1组弓箭队，施放着火的箭矢攻击敌人。
火箭强袭	18	10	派出2组弓箭队，施放满天箭雨，令敌人伤亡惨重。
火箭天袭	34	11	派出3组弓箭队，以火箭对敌军施放大范围的箭雨攻势。
龙炮	12	14	从我军后方发射长距离的龙炮，对敌军进行炮击。
迫击龙炮	22	15	以数台龙炮进行齐射攻势，发动大规模炮击。
冲射龙炮	36	16	以多排龙炮进行齐射攻势，对敌军发动毁灭性炮击。
巨石	6	13	派出3台投石车，以着火的石块攻击敌人。
巨石轰	16	14	派出5台投石车，抛射出巨石落在敌军密集处。
巨石炼狱	30	15	派出7台投石车，以大量巨石对敌军进行密集的轰炸攻势。
火轮	2	10	推出一具火轮，碾死路径上的敌人。
火轮冲	16	11	将两具火轮并排推入敌军之中，造成大量死伤。
火轮涛杀	26	12	同时推出三具火轮，杀伤范围甚大，令敌人无处可逃。
滚石	8	10	以滚石陷阱设计敌将，令敌将受到伤害。
滚石剧压	20	11	将大量石头滚动出去，冲散敌军，杀得敌人措手不及。
滚石怒冲	30	12	将5颗大石块推进敌阵里，撞伤敌将，并碾死大量敌兵。
雪崩	10	13	设置雪崩陷阱，对敌将造成伤害。
雪崩剧压	30	14	利用雪崩打散敌军阵势，令大量敌人受到伤害。
雪崩怒冲	34	15	引动大规模的雪崩，对大规模敌军造成毁灭性的重创。
地泉	2	8	以地底喷出的水柱冲垮敌兵。
地泉冲	14	9	从地底深处喷出强力水柱，引发灾害。
地泉鲸浪	26	10	诱发大规模的水柱群冲出地表，酿成严重的自然灾害。
地茅刺	6	8	预先在战场上设置机关，以长矛贯穿敌人。
地茅乱刺	14	9	设置好几组机关，以连环陷阱刺杀大量的敌人。
茅刺遍地	28	10	设下连环机关，使大规模的敌军部队死在长矛之下，逃生无门。
地雷	4	10	引爆装满火药的桶子，炸死敌人。
地雷火	22	11	放置数个火药桶，引爆后炸死周围敌兵。
地雷星火	28	12	在敌阵当中连续引爆大量的火药桶，炸死无数敌兵。
冰柱	6	10	将地下水凝结，刺出冰柱。
冰柱霜	22	11	凝结水气，对地表上的敌军连续刺出好几条冰柱。
冰柱群锋	36	12	以强大的寒气冻结地表下的地下水，形成大规模、宛如山脉般的冰柱群。
突石	10	13	从敌将脚底下刺出石柱。
突石剑	24	14	从敌将脚底下刺出石柱，并波及其他敌兵。
突剑四方	32	15	以几乎要将地面都翻过来的规模，在敌将与其周围刺出大量的石柱。
炎墙	16	9	设置陷阱，在敌军行进的路线上升起一道炎墙。
炎墙烈烧	36	10	升起1道火海状的长城，阻挡大军行进。
集火柱	18	11	升起3道火柱，火柱会转动并烧死敌人。
强火柱	38	12	升起4道火柱，火柱会回转并集中起来，将敌兵全卷入火焰暴风之中。
太极门	12	12	预先在战场上设置太极法阵，带敌军接近时，令法阵自行启动。
太极华阵	34	13	设置大量的太极法阵，待敌军接近，法阵自行启动，发动爆炸性的连锁攻击。
八卦二象阵	18	11	以武将为中心，以蕴含八卦之力的灵剑，同时对2个方向的敌军发动攻击。
八卦四方阵	28	12	以武将为中心，以蕴含八卦之力的灵剑，同时对4个方向的敌军发动攻击。


武将技：地泉

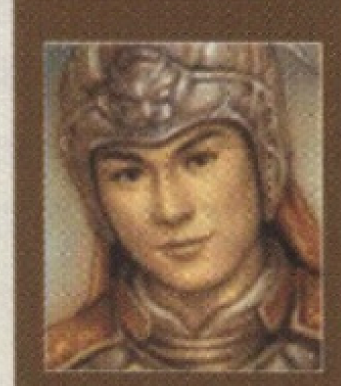

武将技：旋灯火

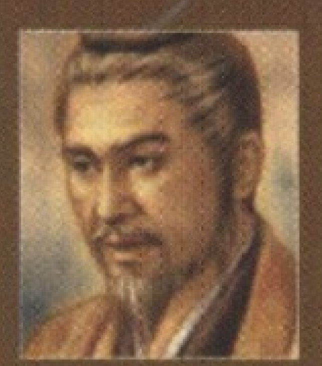
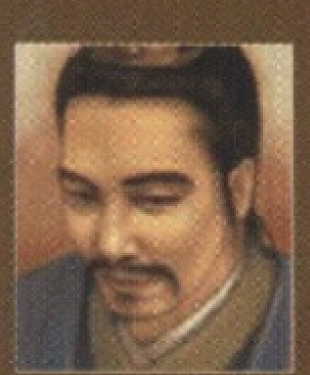
军师技：

降敌士气	降低敌军的士气。
鼓舞士气	提升我军的士气。
城壁破坏	降低敌城的开发值。
掠夺钱粮	掠夺敌军的钱粮。
煽动逃兵	减少敌城的预备兵数目。
散布谣言	降低敌军武将的忠诚度。
扰乱行军	降低敌军的行军速度。
增强行军	提升我军的行军速度。
武技禁止	敌我双方皆不能使用武将技。
拨云见日	改变千人战的时间为白昼。
天狗吞日	改变千人战的时间为夜晚。
风云变色	改变千人战的天候为下雨。
霜雪覆地	改变千人战的天候为下雪。
减敌将攻	降低敌军武将全员的武力值。
增强将攻	提升我军武将全员的武力值。
减缓集气	降低敌军武将全员的集气速度。
加速集气	提升我军武将全员的集气速度。
封军师技	封住敌军的军师技。
恢复体力	补充武将全员的体力。
恢复技力	补充武将全员的技力。
补给兵力	补充损失的兵力。
回避单挑	敌军无法使用单挑。
无法退兵	敌军在千人战中无法进行退兵。
武技封印	敌军在千人战中无法使用武将技。
解军师技	解除所有军师技的效果。
增加经验	可提升感受力、增加经验累积的效率。
诅咒	对敌人下咒、降低敌人各项能力。
大魔界	以魔界的瘴气、大幅降低敌人各项能力。
军魂	呼唤神圣之力，提升我军各项能力。
大天圣	呼唤苍天之神力，大幅提升我军各项能力。
挪移	将我方部队瞬间转移到施术者附近。
乾坤门	瞬间转移到我军任何一座城池的附近。





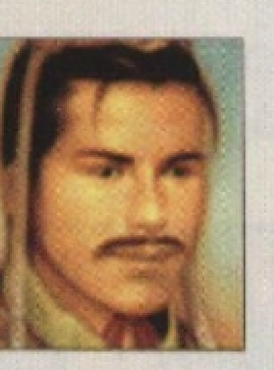




以此为根据地消灭刘备。好在此时张飞带着3员烂将守徐州，刘备、关羽同另外4个废柴在下邳，正好各个击破。此后收编了吕布的主力就可以北上和袁绍决战，而收编了刘备的这支部队则尽可以让他去扫荡张绣、袁术这些笨蛋，然后渡江南下，就是孙策的主力部队也难以争锋了。



刘备



刘备虽然一开始就占据了徐州（4员将）和下邳（6员将），似乎形势比以往还要好些，但多出来的武将都是些废物，主力还是刘、关、张，而其他诸侯已经是猛将如云。这个时期的方略有两个，一是全力向南发展，消灭吴郡的严白虎、建业的刘繇（可得太史慈）、会稽的王郎。然后利用孙策兵力分散之际，全力进攻庐江，虽然城内有9员守将，但只有孙策、周瑜还算是个硬骨头，完全可以一举拿下。之后再取长沙，程普、黄盖两员守将虽勇，但寡不敌众，再北上消灭刘表。刘表手下人数虽然也不算少，但分在3个城内，缺乏勇将（仅有甘宁一人），消灭其不成问题。这样大约2年时间可以统一江南。此时武力90以上的武将可有关羽、张飞、太史慈、甘宁、孙策、黄盖等人，以此实力与曹操中原逐鹿，应该说还是不占上风。以后的发展完全要看发挥和电脑玩家间的情况而定。另外一种方案是在中等难度下经多次实验基本成功，但很难保证是程序规律所至。据多次实验，在一年内曹操基本不会向吕布和刘备出兵，因此利用这个特点将所有部队集中到徐州，像上一个时期对付董卓的方法对付吕布，一年内予以消灭。不太方便的就是徐州离濮阳要比新野离洛阳距离远，所以要调配好武将顺序和时间，不给敌人喘息机会。其中定陶这个关口可以很好利用，特别是士兵损失不大时，可以让主将在这里休息后从速再战。另外要注意的一点就是北海这个城虽然只有孔融一人把守，而且离濮阳又近，但最好不要先占此城，因为一年内袁绍大军就会南下，而且往往是首先攻占此城。

孙策

孙策拥有庐江（9员将）、长沙（2员将）两座城池，相隔较远，但非常有利。一开始就可发庐江之兵进攻江夏（有刘表的4员将）获得甘宁，同时让长沙的程普、黄盖进攻仅有两个废物把守的江陵。拿下这两座城后，庐江的主力就可以扫平江东。重点是建业的刘繇，目的就是抓住太史慈，其他的如吴郡的严白虎、会稽的王郎派3到4员偏将即可解决战斗。有些时候刘繇可能很快就会派兵北上占领合肥、都阳关等关隘，这更是求之不得的好事，既可各个击破，又能尾随北上，完成下一步的战略目标——消灭刘备。

另外一路程普、黄盖二将也不能闲着，直接北上进攻襄阳。襄阳虽有5员将，但就是最厉害的文聘也不是对手。进攻一次，俘敌2员敌将，然后补充兵力再战，3个轮次灭掉刘表。还用这个办法依次消耗掉张绣和袁术，然后就该能和大部队会师，进行与曹操的大决战了。

新君主

新君主选择在哪里出生非常重要，既要考虑到周围势力不能过于强大，一上来就被灭掉，也不能周围敌人太少或太弱，无法锻炼武将。本时期推荐在襄平建国，然后倾巢南下，攻击北平的公孙瓒。北平城里只有公孙瓒和赵云两员将，这时要注意通常君主所在城市都不会由君主首先迎敌，所以要选择枪兵部队首先进攻，以克制赵云的骑兵部队，否则难以取胜。拿下北平后，即可用前文说过多次的车轮战法进攻袁绍主城南皮。别看南皮有14员武将，包括颜良等大将一年内全会跑到你的帐下，用一年多一点的时间消灭袁绍平定河北，你就完全可以南下争锋了。这里要提醒大家的是有时一开局袁绍也会先进攻公孙瓒，所以动作要快，要记住存档。

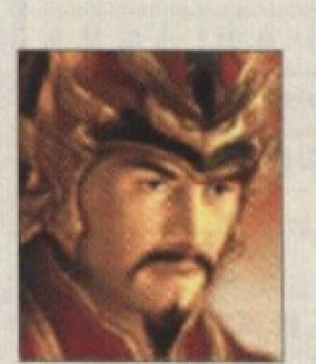


武将技：

技能名称	等级	攻击力	技能说明
八卦六角阵	40	13	以武将为中心，以蕴含八卦之力的灵剑，同时对6个方向的敌军发动攻击。
雷击	8	8	在敌阵当中落下闪电。
雷击闪	20	9	在敌阵当中落下大量闪电。
雷光焦狱	40	10	施展术法，呼唤末日般的天雷之阵降临在敌军阵营头上。
五雷袭	16	10	在所有敌将身上落下闪电。
五雷轰顶	24	16	以强力落雷连续攻击所有敌将。
狂雷天牢	38	8	召唤威力强大的天雷，对所有敌将造成莫大伤害。
伏兵班阵	6	0	安排10名伏兵埋伏于我军后方，待时机一到，立即命令伏兵加入战局。
伏兵排阵	16	0	安排20名伏兵埋伏于我军后方，待时机一到，立即命令伏兵加入战局。
伏兵连阵	28	0	安排30名伏兵埋伏于我军后方，待时机一到，立即命令伏兵加入战局。
后伏班阵	8	0	安排10名伏兵埋伏于敌军后方，待时机一到，立即命令伏兵加入战局。
后伏排阵	18	0	安排20名伏兵埋伏于敌军后方，待时机一到，立即命令伏兵加入战局。
后伏连阵	30	0	安排30名伏兵埋伏于敌军后方，待时机一到，立即命令伏兵加入战局。
旋灯火	24	3	以术法操纵数颗火石，烧死意图来犯的敌人。
旋灯怒张	32	4	召唤出数量庞大的火石，组成既可攻、亦可守的防御阵势。
莲华	12	4	放出会爆炸、也会自行追敌的莲花灯。
莲华爆	22	5	放出数个莲花灯，让莲花灯自行去攻击敌人。
莲华轰天	38	6	一口气放出大量的莲花灯，对敌军发动连续的爆炸攻势。
心剑	18	11	释放出2把能自行索敌、攻击的心剑。
心剑齐发	40	12	释放出4把能自行索敌、攻击的心剑。
剑轮舞	30	3	数把光剑排列在武将周围守护武将，并旋转斩杀来袭的敌人。
剑轮斩	38	25	召唤出2把神兵跟随在武将身边，让神兵自行去攻击敌人。
神鬼乱舞	42	50	疯狂砍杀的大招式，能对敌将造成莫大伤害。
旋风	4	0	放出龙卷风，将路径上的敌人全部吹到天空去。
龙旋风	18	0	放出数个龙卷风，将路径上的敌人全部吹到天空去。
龙卷旋风	34	0	掀起涛天狂岚，令所有敌人陷入天地变异的大灾难当中。
炎龙无双	12	7	召唤出2条炎龙烧死敌人。
炎龙拳上	22	8	召唤出3条炎龙烧死敌人。
炎龙四海	34	9	召唤出4条炎龙烧死敌人。
长枪突击	20	10	派出一排长枪兵为敢死队，自大军中杀出重围。
铁骑突击	38	14	派出一排精锐的重骑兵，在敌军的阵势当中杀出一条血路。
火牛阵	8	10	派出身上着火的发狂火牛进行突击。
火牛群舞	18	11	一次派出好几头火牛冲入敌军，扰乱敌军阵势。
火牛烈崩	32	12	派出一大群火牛做为前锋突击之用，对敌全军进行攻击。
冲车	14	20	派出两台冲车冲入敌阵，撞散敌军的阵势。
驷冲车	36	22	同时派出4台冲车，令敌军的阵势在一瞬间崩溃，伤亡惨重。
尸兵	10	9	召唤出2只可怕的尸鬼。
食尸兵	20	11	召唤出4只尸鬼，命令他们攻击眼前的敌人。
食尸兵阵	34	13	在敌阵中同时召唤出6只尸鬼，杀得敌人措手不及。
炎兽	14	4	派出2台造型怪异的机关怪兽，喷火攻击敌人。
炎兽杀阵	36	4	派出4台造型怪异的机关怪兽，喷火攻击敌人。
驱豹	2	10	放出野兽，任凭野兽自行去咬死敌人。
驱豹冲	14	11	放出更多的野兽，任凭野兽自行去咬死敌人。
驱豹突击	26	12	发动万兽奔腾的攻势，就算是离大军团也难以匹敌。
神鸢	6	17	发射出特制的飞行兵器，自上空投下炸弹。
神鸢弹	16	18	派出数台神鸢，对敌军进行轰炸。
神鸢空袭	30	19	派出大批神鸢，对敌全军发动轰炸攻击。
井阑立	22	10	派出2台井阑，从居高临下的位置以箭雨射杀敌人。
井阑冲阵	40	11	派出4台井阑，从居高临下的位置以箭雨射杀敌人。

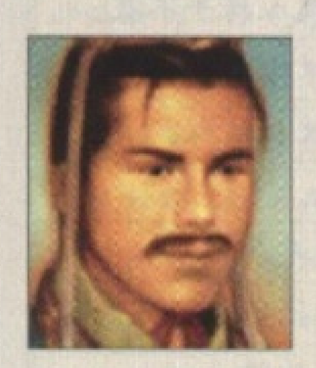
城池分布图

官渡之战



曹操

游戏中本时期的开始年代是199年9月，按理说正是官渡之战即将爆发之时，但游戏中却是曹操完胜之后的情形。首先，曹操占城11座，战将48员，张合、高览已在麾下，其次，袁绍手下的头等大将颜良、文丑已经不复存在，另外刘备势力已在新野。因此本期使用曹操势力统一全国是比较简单的事情，上来后就可以分三路出击，北灭袁绍、南讨孙权，但重点进攻的方向不在袁绍，而是在刘备，只要拿下关羽、张飞、赵云，寰宇之内也就再无敌手了。



刘备

此时刘备虽龟缩新野，但手下武将却有11员，而且除了有关羽、张飞、赵云这样的顶尖武将外，还有周仓、关平等可用之人。因此一上来根本不用想什么先取荆州为根本，直接向北先占空城宛城，然后利用此时曹操武将平均分散在各个城池（每城也就一两员大将）的机会进攻洛阳、许昌。孙权势力根据电脑一般规律会北上进攻徐州等地，因此不必担心后方空虚，用两年左右时间就可消灭曹操势力，尽收其将，至此天下也就唾手可得了。



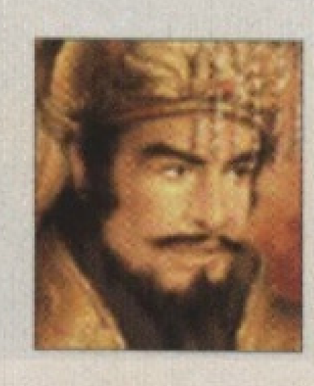
虎牢关大门紧闭。



吕布军杀出关门。



吕布于虎牢关前现身。



孙权

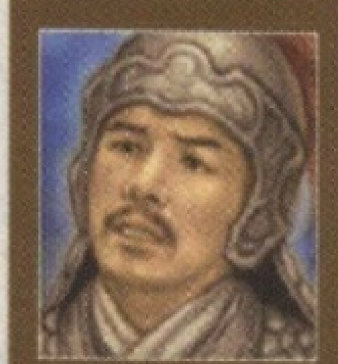
别看孙权此时占城6座，麾下武将28员，周围势力又很弱小，北侧曹操势力的城池也无名将驻守，但真正玩起来大家就会感到此时的孙权要想统一全国可能比刘备还要难。关键问题就在于我们刚才初看起来的优点其实都存在隐忧——占城过多所以人员平均分配难以形成拳头；麾下武将28员但能用之人并不多，特别是顶尖人才更少；虽然周围势力弱小，远离中原主战场，但难以得到高素质武将，到逐鹿中原时，敌对势力的良将已经级别很高，不要说俘虏，根本就很难打败了。根据这种情况，一开始就应将主力调到庐江，进攻江夏，捕获大将甘宁、文聘，然后再取襄阳。此后发展就要根据敌人动向而定，一般曹操可能会发兵北上消灭袁绍，而刘备势力则趁虚进攻许昌，这是我们最愿意看到的局势。我军可从襄阳出发，利用刘备分兵之际（特别是大将分散）予以消灭，然后趁曹军主力在河北的有利时机占据中原。不过有时也会出现曹操南下进攻的情况，这时千万不要抱死守城池、以逸待劳的想法，让曹军对你车轮大战，而且你根本不知道敌人会攻击哪座城池。要在曹军尚在途中时，选好要捕获的曹军大将，配置能克制其兵种的部队主动出击。敌人攻城时如无把握顶住就主动撤退，不要争一城一地的得失，关键要各个击破，以抓捕敌军大将为主。



新君主

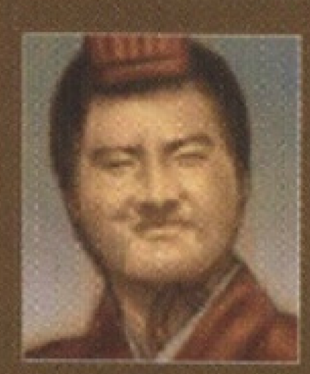
此时期用新君主已经是比较高难度的选择了。前面多次说过新君主选择在哪里立国，其实也就是选择了战略发展方向。本时期空城已经不是很多，可按前文所说选择北方乐浪开始，以求没有后顾之忧，但有个问题就是无法获得好的武将，会越打越难。再有一个比较冒险的选择就是











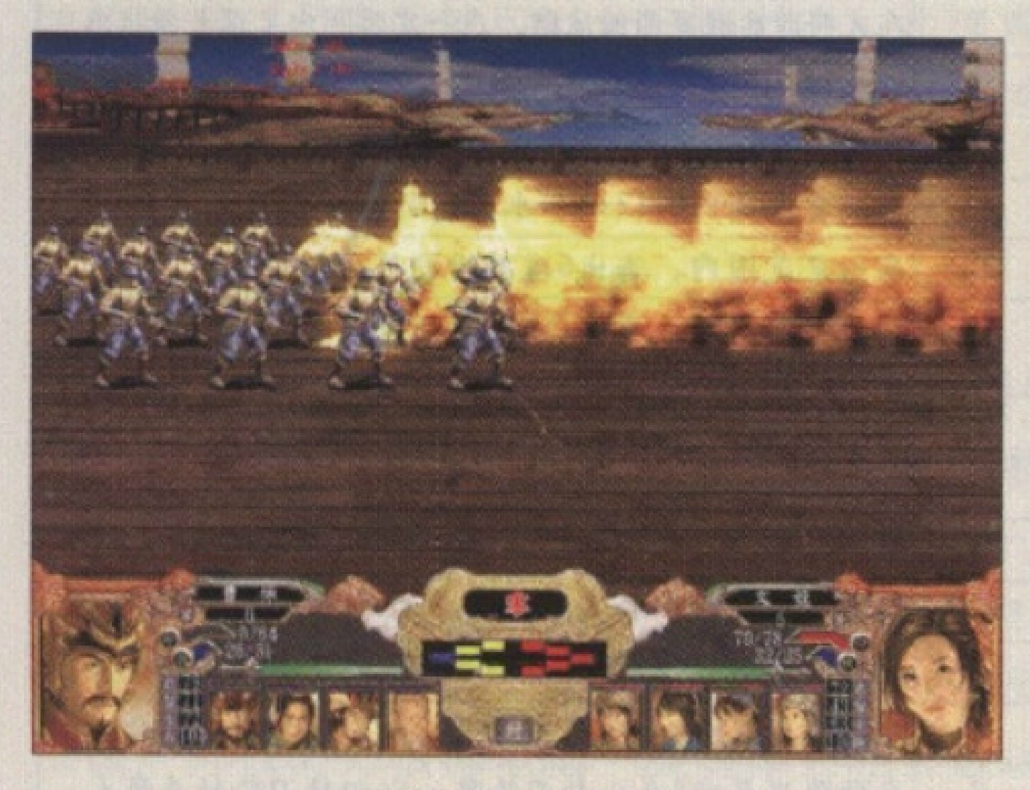

武将技：

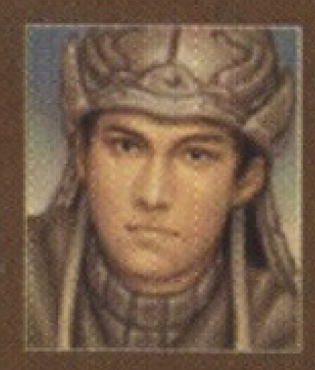
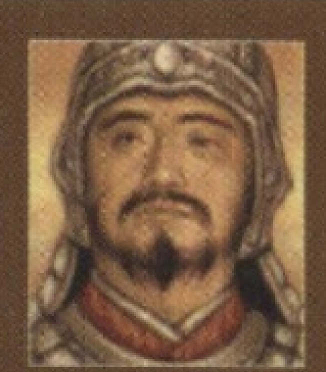
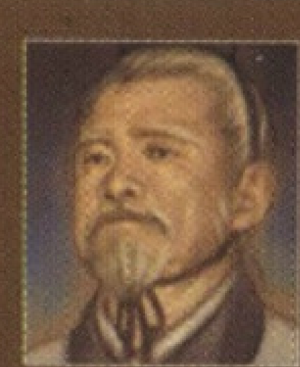
技能名称	等级	攻击力	技能说明
八门金锁	40	0	施展奇门遁甲之术，使得活动中的敌人全部静止不动，但是对武将无效。
生死门	10	0	打开空间洞穴，将敌人吸入。
地狱之门	30	0	打开通往冥府的时空洞穴，将大批敌人全部拖到幽冥之底。
命疗术	8	-25	进行快速治疗，回复单一武将少许体力。
体疗术	26	-50	进行快速治疗，回复单一武将部分体力。
活疗术	36	-80	进行快速治疗，回复单一武将大量体力。
回天术	14	-15	进行快速治疗，回复全体武将少许体力。
返天术	22	-30	进行快速治疗，回复全体武将部分体力。
活天术	32	-45	进行快速治疗，回复全体武将大量体力。
半月斩	8	16	挥出1道强烈的剑气，扫平沿路上的敌兵，直取目标敌将。
三日月斩	20	17	挥出3道强烈剑气，直取目标敌将，对沿路上敌兵的威胁性更大。
日月轮斩	32	18	挥出5道半月形剑气，除了杀伤敌将，其威力甚至能扫平一支军队。
三圣华斩	24	29	发出3道强烈的剑气，剑气会全部集中攻击一名敌将。
五岳华斩	42	30	同时发出5道强力剑气，集中对一名敌将造成莫大伤害。
飞鬼戟	10	15	凝聚斗气成形，对敌军投掷出一把飞戟。
落月弓	20	17	锁定敌将一名，以浑身气力击发一记强力弓箭，在夜晚时会发挥更大的威力。
落日弓	20	17	锁定敌将一名，以浑身气力击发一记强力弓箭，在白昼时会发挥更大的威力。
御飞刀	4	13	锁定一名武将，投掷一把飞刀攻击该名敌将。
分身斩	28	26	将浑身的斗气提升至最高点，幻化出一个虚幻的金色武将出击，冲杀敌全军。
神剑	18	17	召唤神剑，将巨大的神剑落在敌阵头上，并落下大量剑雨。
神剑闪	28	18	召唤神剑，将数把巨大神剑落在敌阵头上，并同时落下大量剑雨。
神剑闪华	42	19	召唤好几把神剑，以巨大神剑以及剑雨在敌阵上空连续发动数波攻势。
黄龙天翔	36	8	召唤出神圣的黄龙，以黄龙之火攻击敌全军。
大地狂啸	40	8	引发大规模的地震，使得地层下的岩石纷纷破土而出，攻击敌全军。
泰山压顶	42	10	将大量石块卷入高空，再令所有石块高速落下，攻击敌全军的神技。
天地无用	42	7	同时派出井阑、炎兽、神鸢等各式各样的战争兵器。
天崩地裂	46	9	黄龙天翔与大地狂啸的复合技。引动天龙与地龙之力，为万物带来毁灭性的破坏。
神鬼共愤	46	20	武将使出神鬼乱舞于阵前，并同时发动长枪突击、铁骑突击、冲车的联合攻势。
鬼哭神号	50	25	同时使用火箭烈、巨石、与龙炮，对敌全军发动毁灭性的炮击。
浮雷	12	13	发射出能引动天雷的电球攻击敌人。
浮雷阵	26	14	释放出数颗可自动追敌的雷球，诱发连续的雷击。
浮雷光阵	40	15	同时放出数量庞大的雷球群，在敌军内引动大规模的天雷攻击。
妖盾	12	5	在武将前后放置两面盾牌，在一定时间内呈现无敌状态。
鬼面盾	22	6	在武将前后放置两面盾牌，在一定时间内呈现无敌状态。
罗刹之盾	34	7	在武将前后放置两面盾牌，在一定时间内呈现无敌状态。
水月斩	14	23	在一定范围内，以薄如水刃般的冲击波攻击敌人。
月刃烈斩	26	24	在一定范围内，击出5道并排的月刃冲击波。
月轮烈光斩	42	25	在一定范围内，击出7道并排、宛如海啸般的月刃冲击波。
青龙在天	100	20	召唤出东方的守护灵兽，四神之一的青龙。
玄武地翻	100	20	召唤出北方的守护灵兽，四神之一的玄武。
白虎傲啸	100	20	召唤出西方的守护灵兽，四神之一的白虎。
朱雀泣鸣	100	20	召唤出南方的守护灵兽，四神之一的朱雀。
八卦斩	10	4	在敌阵里召唤2个八卦刀轮阵，以回转刀轮斩杀敌人。
八卦突斩	26	5	在敌阵里召唤4个八卦刀轮阵，以回转刀轮斩杀敌人。
八卦阵斩	36	6	在敌阵里召唤6个八卦刀轮阵，以回转刀轮斩杀敌人。
符兵	16	0	以符咒化为士兵，将敌军的注意力吸引到别的地方去。


武将技：旋风


武将技：驱豹

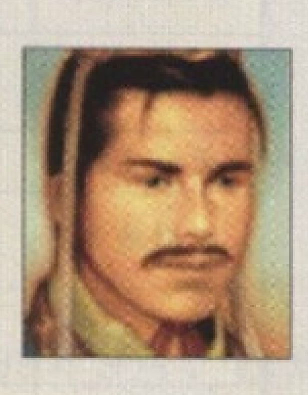

武将技：地狱之门


武将技：分身斩

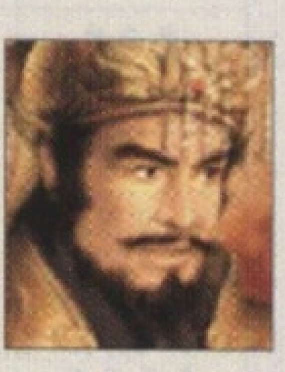

宛城或寿春。新君主选择高素质武将，3员自选将领为二武一文。在寿春出生后，全军出征，一名文官在使用军师技提高士气后西进占领宛城（空城），然后马上征兵。3员武将进攻汝南（守将为徐晃、荀攸、张燕），获胜后到宛城汇合，招降徐晃，用车轮战进攻新野，一年时间可灭刘备，此时就可以和曹操一较短长了。为什么要先灭刘备，而不像前文刘备方略中先攻曹操呢？关键是此种方案是寄托在曹操按基本规律北上灭袁为前提。先打曹操，刘备会来偷袭你的后路，而先灭刘备则无后顾之忧。

赤壁之战



曹操

此时期曹操是最容易的选择，占城19座，仅新野、襄阳、江陵三处就有20多员将，完全可以分兵两路从襄阳、江陵进攻刘备仅有的江夏和长沙，然后消灭东吴即可。唯一要注意的是西凉马腾可能（几率非常大）会东进包抄后路，而曹军在平阳只有呼厨泉的一支匈奴部队，因此在开局后就要抽调没有后顾之忧的北方部队西征，先发制人。

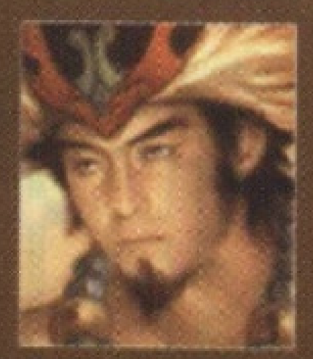
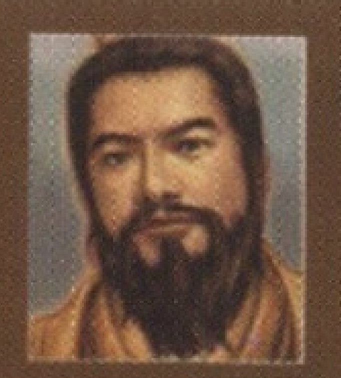
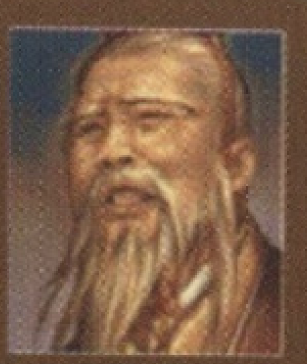


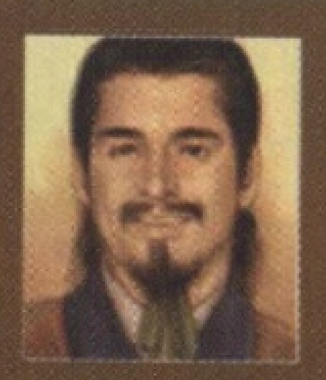
刘备

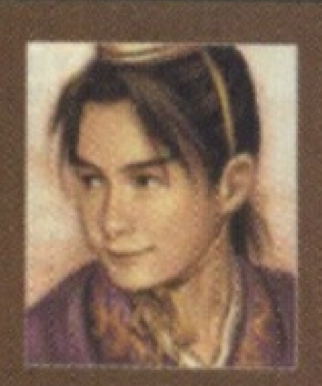
刘备势力和上个时期一样看似困难，实则并不太难，虽仅有两城，但武将也有22名，且张苞、关兴等一批年轻有为的武将已经加入，更有诸葛亮的加盟。电脑控制下的曹军一般出动比较慢，而且有时还会做出超常的举动——比如去消灭刘璋、孟获一类，因此一上来就可直接进攻曹军名将云集的襄阳、江陵。东侧的孙权一般会北上抢占汝南、谯郡、徐州等空城，即便来攻以其将领素质也无需担心。待拿下襄阳、江陵后，刘备军力就独占鳌头了。

孙权

孙权有7座城池，武将42员，最大的优势就是北侧的汝南、谯郡、徐州等地都是空城，东南是大海没有后顾之忧，西侧近邻刘备，既挡住了曹操大军，又提供了一个优秀武将库。所以上来就轮番攻击江夏和长沙，用一年时间即可灭掉刘备（一定要在一年内解决，否则曹操也要来抢人了），以“孙刘联军”的实力再打曹操，就将重现赤壁之战的历史了。不过大家不要疏忽在西南侧还有一座交趾城为孙权所有，让那里的守将自治即可，当然让他四处去打游击也可以，不过就要看你的手够不够用了。



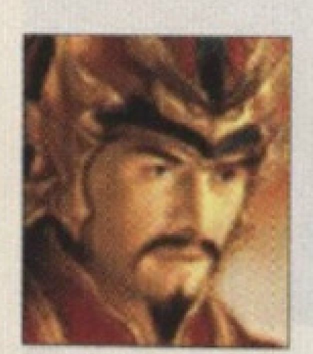




新君主

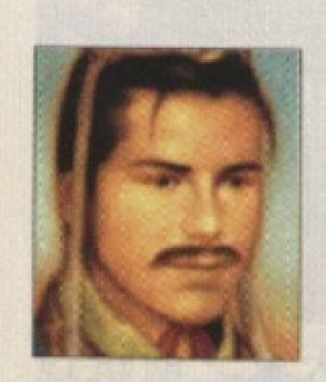
此关新君主更加难用，关键是精英聚会的荆州一带已经没有立足的空城，就是桂阳也离长沙偏远，而且征兵较少，车轮战的周期过长就会失去意义，因此选择谯郡相对较好。南侧是汝南、寿春、徐州等数座空城，有战略回旋的空间，而且中原一带曹军兵力相对空虚，特别是近邻许昌（守将有司马懿、曹彰加上其他废物共7人）、洛阳（守将有徐晃、朱灵、耿纪3人）、宛城（守将有牛金、徐庶、曹仁、满宠4人），可各个击破，收上几员好将还能多打仗多升级，但一流武将还是比较缺乏。因此取这三地要在一年内完成，然后趁曹军出征的机会各个歼灭。

三国鼎立



曹操

这个时期可说的东西并不太多，怎么打都有道理，而且电脑控制的敌人也没有太多规律，只能记住基本原则是因势而动。西北的彻里吉通常会进攻天水，不过那里有张合、姜维2员大将，不会有什么后顾之忧。刘备一般会先进攻新野或襄阳，先发制人不能忘，再有汉中是个眼中钉，而且只有魏延一个武力过90的大将，要从速拔掉。东吴一般动作较慢，而且武将偏差，可不必担心，集中消灭刘备即可。



刘备

上天保佑此时关羽、张飞居然还在，可以按隆中对的策略兵分两路讨伐中原。要注意天水，不要直扑长安，小心张合、姜维来抄后路，要先解决掉。至于孟获派几个无用的废物去当炮灰耗死他即可，剩下的就要看敌人的动向而定了。

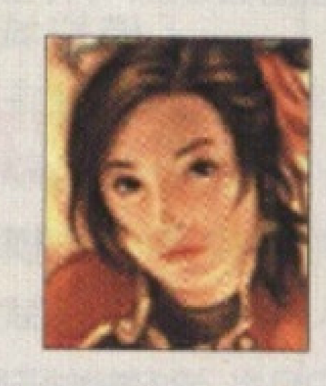


孙权

孙权此时比较安定，刘备和曹操的势力会先打起来，而且西南的孟获、西北的彻里吉都会去骚扰刘备、曹操的后方，孙权可以大举北上。曹军东侧兵力较为单薄，但不乏好将，徐州只有3员将，但有徐晃；寿春5员将中有张辽、夏侯霸，很有便宜可拣。再往下就没有一定之规了，大家自己把握吧。

武将技：

技能名称	等级	攻击力	技能说明
符兵引	28	0	以符咒化为士兵，将敌军的注意力吸引到别的地方去。
符兵连引	40	0	以符咒化为士兵，将敌军的注意力吸引到别的地方去。
神风术	16	0	产生强烈飓风吹袭敌阵。在一定时间内顺风移动加快，逆风则减慢。
神风袭	30	0	产生强烈飓风吹袭敌阵。在一定时间内顺风移动加快，逆风则减慢。
神风华袭	38	0	产生强烈飓风吹袭敌阵。在一定时间内顺风移动加快，逆风则减慢。
铁轮斩	10	24	以3个血腥的刀轮斩杀眼前的敌人。
铁轮血斩	22	25	以5个血腥的刀轮斩杀眼前的敌人。
铁轮血斩阵	36	26	同时操作7个刀轮，对敌军发动攻击，杀伤力极为强大。
土遁	14	9	派出2名忍者以土遁忍术潜入敌军之中，伺机发动偷袭。
土遁杀	28	10	派出4名忍者以土遁忍术潜入敌军之中，伺机发动偷袭。
土遁隐杀	38	11	派出6名忍者以土遁忍术发动偷袭战术，突然杀出，打得敌军措手不及。
火雷玉	6	8	派出1排忍者，投掷出威力强大的炸裂弹。
火雷鬼玉	18	9	派出2排忍者，投掷出数量庞大的炸裂弹，对敌军进行爆击。
火雷鬼玉破	32	10	派出3排忍者，以强力炸裂弹对敌军进行大规模的爆炸攻击。
忍镖	6	7	派出3名忍者，从后方投掷飞镖。
隐忍镖	20	8	派出5名忍者，从后方投掷飞镖，射杀敌人。
隐忍镖阵	30	9	派出7名忍者，从后方投掷大量飞镖，射杀路径上的敌人。
地钉	2	5	派出4名忍者混入敌军，沿途设置抹毒的菱形钉，杀人于无形。
铁地钉	14	6	派出6名忍者混入敌军，沿途设置抹毒的菱形钉，杀人于无形。
钢地钉阵	26	7	派出8名忍者混入敌军，沿途设置抹毒的菱形钉，杀人于无形。
隐分身	24	0	在一定时间内，士兵以木头替身承受敌人攻击，本体则遁逃至后方。
木隐分身	34	0	在一定时间内，士兵以木头替身承受敌人攻击，本体则遁逃至后方。
木忍隐分身	46	0	在一定时间内，士兵以木头替身承受敌人攻击，本体则遁逃至后方。



新君主

本期新君主不用我说大家也能想象其艰难程度了。出生点可选不多，推荐建宁和下卞。选择襄平和东南的会稽的问题是周围缺乏勇将，发展较慢。选择建宁后先取交趾，然后看敌人的发展，如果孟获去打刘备，则半路截杀他的败兵，否则直接进攻云南。接下来曹刘应该已经开战，就可以去取成都了，记住只能用车轮战逐步取胜。如果选择下卞，可以一上来就攻击天水，得到张合、姜维后再消灭彻里吉，此后主攻曹操逐步东进。P



模拟城市新世界

市长施政手册

■云南 善良的大灰狼

作为当今世界首屈一指的模拟经营游戏制作公司，提起MAXIS，人们马上会联想起《模拟城市》、《模拟农场》、《模拟直升机》、《模拟人生》等一系列堪称经典的模拟游戏，因此尽管今日的MAXIS早已投入了EA的怀抱，但论及模拟游戏，人们蹦出口的依然是MAXIS而不是EA。或许正是因为这绝无替代的影响力，身为众多模拟游戏中最著名的一个，《模拟城市》系列的每一次出世都会掀起世界范围内新的城市建造热潮。这不，随着2003年1月《模拟城市新世界》（SIMCITY4）的问世，全世界的玩家又开始为建造世界上最伟大的城市而疯狂了。相比之前的《模拟城市》，本作的3D图像引擎效果惊人，玩家直接可以看见模拟小人在城市中的各种活动，仿如上帝直接透视人间的一切。除此之外或许是为了与出自一门之下的《模拟人生》形成互动，游戏加入了全新的模拟市民模式，通过模拟市民的意见建议，城市的规划与发展方向将让玩家更加了然于胸。相比早前的关卡式地图任务设计，SIMCITY4将世界的概念引入了游戏，玩家并非只是单纯建造城市，更是在创造一个世界。通过世界的形成，不同的城市间互为影响，而游戏的乐趣也会加倍提升。你是否已经准备完毕？如果是，那就让我们一同开始吧！

新世界中的新特色

一、大地图的由来

《模拟城市新世界》中加入了大地图的设计，每张大地图都由无数区域地图构成，玩家的城市发展只能从区域地图上起步，不同区域地图上发展的成果都可以在大地图上呈现出来，因此每张大地图都可被称为一个完整的世界。既然是一个完整的世界，城市间的相互合作也就成为城市繁荣发展的重要关键。玩家必须建设众多的城市，并将它们联系起来，以使整个游戏世界，而不只是单一的城市获得发展。如果玩家只是专注于建设单一的某个城市，会很难将游戏进行下去。从这点上来看，《模拟城市新世界》在极力呈现游戏真实的同时，也让游戏的难度大为提高。游戏中提供了数张自带的大地图供玩家选择使用，除此之外，玩家也可以创造自己的大地图来进行游戏。

二、上帝也疯狂

相比之前的游戏，《模拟城市新世界》中将上帝工具单列出来，成为一种模式，于是在游戏中也就有了可以移山倒海的上帝模式。上帝模式中提供了众多游戏工具，可以对地形进行不同变化，同时制造各种灾难。需要提醒各位的是，此番的灾难工具威力强大，因此如果不是想彻底毁掉自己的城市，请不要乱用。上帝模式中的大部分工具只能在城市未建立之前使用，如果城市已建立，再强行使用将会导致当前城市被删除。

三、做个好市长

城市的最高管理者自然是市长，本作游戏中提供了众多的城市顾问，但最后拿主意作决定的仍然是市长。作为市长，玩家必须事必躬亲，从规划道路、设置区域，到调节税率、防止灾害都必须全力而为。根据市长工作的成绩，市民们会给出对应的市长评分，根据评分的不同，玩家会获得不同的奖励建筑。如果大家之前玩过《模拟城市》系列，对于市长模式将会轻松上手。

四、城市中的普通市民

《模拟城市新世界》中最有特色的设计之一莫过于加入了模拟市民模式。在这一模式中，大家可以像之前的《模拟人生》一样，创造自己钟意的模拟人入住城市，同时也可以把之前《模拟人生》中已有的模拟人导入游戏。模拟人将在玩家所建造的城市中进行生活，并从市民角度对玩家的施政提出各种意见和建议。虽然不一定说的每句话都具有代表性，但不时听听来自基层的声音，对于做个好市长可是非常有助益的。游戏中模拟人会传宗接代生活下去，虽然随着时间的流逝，老一代的模拟人会逐渐死去，但不要担心，他

们的后代会继续提出各种意见、建议帮助玩家发展好城市。

城市规划要则

一、城市区域的需求与划分

《模拟城市新世界》中城市可以分为三大区域——工业、商业和住宅，其中商业区和住宅区按照建造密度的不同分为低密、中密和高密三类，工业区只有中密和高密两类。在进行划分时，可以根据当前城市的RCI（区域需求指数）图示需要进行对应的建造。由于本次游戏工业区中包含农业的建造，因此要规划农业区域也必须从工业区中选择。除农业区外，工业、商业和住宅区都可以为城市提供财税收入，默认是7%，一般不宜超过15%，并且每次调升时最好不要超过2%，否则容易引起市民的抱怨，导致RCI需求暴跌。当然如果是降低则没有这个问题，谁不希望政府能少收点税呢。

工业、商业、农业区建造发展后都可以提供工作职位，其中农业区的工作职位最少，一大片农田的职位往往只有2到3个。因此要保证城市居民有工作，还是应该以工业→商业→农业的排定顺序来进行规划。除了本城的工作机会之外，如果玩家建造了相邻的城市，并且两座城市之间有相通的交通线路，城市的居民也会白天到邻城去工作，晚上回来住，当然人口还算作本城。


精彩城市地型：并非恶搞


精彩城市地型：高山孤城


精彩城市地型：陆岛小镇


精彩地型设计：太阳公公岛

游戏里的建筑都是在区域规划完成之后才会出现，它有级别限制，每个级别决定城市建筑物的种类。住宅和商业区有8级，工业区有3级。低密度住宅和商业是级别1到3，中密度是4到6，高密度为7和8。工业区级别1、2是中密度工业，级别3是高密度工业。级别由3个因素决定：居民的数量、某些工业的工人数以及可建的特定级别建筑比例。因此在规划区域时，一定要根据当前游戏RCI需求来划分，否则就算是划出了高密度住宅区，也只会出现一些零散的低收入建筑。

在游戏的3个区域中，工业区的污染无疑最大，会造成空气污染和水污染；农业区其次，会造成水污染。因此这两种区域不宜与住宅区太过靠近，同时它们造成的污染也会使得当地土地价值下跌。一般情况下，可以用商业区作为这两者与住宅区联系的隔离。随着城市教育的发展，城市EQ指数（教育指数）的提高，工

游戏快捷键

1、2、3、4、5：5种缩放视角
PageUp/PageDown：顺逆时针旋转
Home/End：建造设施时旋转方向
Q：低密度住宅区
W：中密度住宅区
E：高密度住宅区
A：低密度商业区
S：中密度商业区
D：高密度商业区
Z：低密度工业区
X：中密度工业区
C：高密度工业区
Y：垃圾填埋场
F：消防局
P：警察局
H：医院
J：学校
R：道路
T：铁路
I：水管
L：电线
V：取消区块
B：清理建筑
G：显示区块
F1：上帝模式
F2：市长模式
F3：模拟市民模式
F4：系统主选单
F5：白天
F6：晚上
F7：黄昏
F8：退出城市
F9：画质选单
F10：音乐选单
F11：玩家设置选单
F12：离开游戏



总评 84

制作	MAXIS
发行	美国艺电
载体	CD x 2
类型	模拟经营
语言	英文/中文
环境	Win9X/Me/2000/XP
画面	★★★★★★★★★
音响	★★★★★★★★
操作	★★★★★★★★
娱乐	★★★★★★★★☆
剧情	★★★★★★★★☆
配置要求	CPU：Pentium Ⅳ 1.7GHz 显卡：64MB 3D加速卡 内存：256MB 硬盘：919MB

业区可以发展出高科技工业，污染值很低。而农业区既不能提供税收，又没有太多工作机会，因此它和中污、高污的工业区一道应该在游戏中后期逐渐铲掉或移到其他城市去发展，以保证当前城市污染的降低。

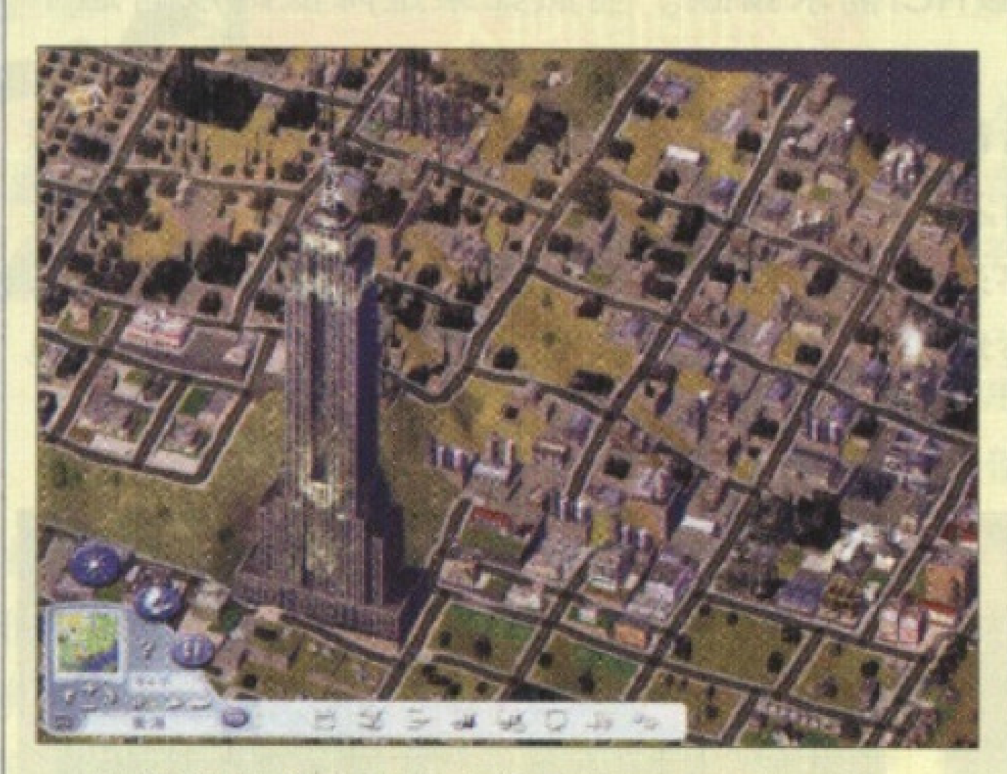
二、电力与水资源的开发利用

游戏中最重要的资源莫过于电力，因此从城市建造一开始，电厂就是必不可少的设施。游戏中提供了多种电厂供选择，风力电厂的维护费最便宜，每月50元；燃煤电厂其次，每月250元；天然气和石油电厂都太贵，分别为400元和600元。因此在城市刚建立时只需考虑风力和燃煤两种电厂，前者无污染，但发电量小，后者污染最高，但发电量相对较大，并且在本次游戏中，只有区域规划相连的地区电力才能传输，否则就要用电塔连接。因此如果玩家不想早早让居民身受空气污染之害，那么还是应该选择风力发电为好，待到建起5座风力电厂都不足以维持城市用电时再铲掉风力发电，换上燃煤发电厂。而这时由于经过了一段时间的发展，玩家的住宅区与工业区应该已经被分隔开，并且都发展了起来，既不会影响到用电，又不会导致住宅区被污染。

除了游戏中直接可以建造的电厂外，其他如太阳能、核电厂等电厂都需要达到一定的城市发展条件之后才能建造。但需要注意的是，这些电厂的维护费用极高，因此如果不是口袋中的钱足够多，并且每月还能有数万元的收入，就不要轻易尝试。因为造电厂而导致破产，说出去可是有点丢脸哦。电厂随着时间的推移，运行效率也会逐渐降低，当效率低于65%时，游戏会给出电力不足的提示，这时应该尽快将老的铲掉换上新的，电厂在游戏中无法维修。

水电一向是不分家的重要城市资源，但在《模拟城市新世界》中，水资源的地位明显下降，并且维护费用很高。因此在游戏初期，并不需要考虑水资源的问题，当城市发展到中后期，为了提高居民的舒适度才需要考虑水资源。水资源的获得有两种：水塔和抽水站，前者的维护费用为50元，后者为350元，无论是水塔和抽水站，建立之后都会向周围一定地区提供水资源，如果超出这一范围就需要用水管来送水。每格水段能对周围6格之内供水，因此铺设水管时一定要先计算好送水范围。水管的起始点必须接在水塔或抽水站上才能送水，由于水塔和抽水站容易受到周围环境的污染，因此不要将它们建造在工业或农业区内，要尽量远离，否则一旦出现水污染，将会使水资源供应中断，必须建造污水处理厂才能恢复，实在是很浪费钱。当住宅区通水之后，某些建筑物周围会出现游泳池和喷水池等设施，对提升居民舒适度大有帮助。但特别要小心的是，水资源一旦开始供应，就必须覆盖到全部建筑区域，否则水电城市顾问会不断对你发出警告，市长的评价值也会因此受到影响。


楼顶也需要绿化。


集发达的商业和破败的工业于一身的香港。


调整与接邻城市的地表高度会使位于地图边缘的建筑物全毁。


收垃圾卖电力是游戏中发家的不二法门。

三、合理发展交通运输

有了交通，城市才有发展的活力，游戏中城市交通网由公路、铁路、航空和航海四大部分构成。其中公路最基本，也必不可少，铁路、航空、航海可根据城市发展的方向进行建造，它们将对城市交通运力的提升大有帮助。

1.公路：由街道、道路和高速公路三部分组成。街道适用于交通流量较小的区域，同时也是区域划分中默认的道路种类；道路的交通流量大于街道，适合在正规主要干道上使用；高速公路提供双行车道，是公路中交通流量最大的道路种类，当然它的费用也最高，适宜用来连接两个不同城市或交通量大的不同区域。如果在街道上出现了交通堵塞问题，把它们改为更高容量、更快速的道路就可以缓解堵塞，但提高交通流量会降低附近居民区的舒适度并产生污染。如果改变道路种类仍然不能缓解交通堵塞问题，发展大众运输网络就成为最后的解决手段。游戏中提供了公车

的设计，它可以在街道、道路、高速公路上使用。乘客步行上下车，不会产生交通流量，但由于它和市民开的汽车一样依靠公路网运行，所以仍会受到交通堵塞和路况损坏的影响。尽管如此，它仍比市民的汽车便宜、快捷，因此让市民乘坐公车可以有效减少交通流量，同时提升住宅区的需求和市长评价，最重要的一点，它还不会产生新的空气污染。在安排公车站时，工业区、商业区和住宅区都要设置，并尽可能将公车站设在市民上下班的必经之路上以提升乘座率。在不同系统的站与站（如公车与地铁）之间留一格的空间使乘客可以直接在不同的运输系统之间转车。如果城市的收入足够，可以通过公车通勤法令鼓励市民多多乘坐公车，但正如公车所具有的优势一样，公车同时也存在不可忽视的问题——回报率太低。因此建造大众运输系统，发展公车除了可以对城市交通堵塞进行缓解之外，玩家无法获得其他回报，想如《模拟城市3000》中那样通过公车赚取收入在本作中是不可行的，因此公车系统只适宜游戏中后期采用。

2.铁路：铁路的交通容量是3000，最高速度可以达到150公里/小时，是游戏中最快的交通工具，只有地铁可与之相比。因此当使用公路网进行交通传输时间太长时，铁路就显得特别有用了。和公路一样，铁路也存在缺点——铁路只可能用铁路车站连接起来，它分为客运站和货运站，只有住宅区的市民可以使用前者，而工业区的市民只能使用后者。所以两者都要建，还要和道路或街道相连，但最好将它们的铁轨分开建。此外铁路和高速公路一样，无法像道路那样急转弯，必须通过角度的逐渐改变实现转弯，因此它所占用的空间要比道路多得多。因此从这个意义上来说，铁路只适宜在大地图上或城市之间进行运输使用，而且与公路相同，要想通过铁路获得财政收入很难，甚至可以说是微不足道，因此资本不雄厚千万不要贸然进行尝试。地铁和铁路的建造类似，唯一不同只是它在地下进行运输，因此对于空间的占用要比铁路小得多，建造也较为容易。但地铁无法与其他城市连接，因此只有当玩家的城市极其庞大，而公路运输又堵塞严重时，才需要考虑地铁。


工业区是火灾高发区，应在附近设置消防局。


美丽的珠海。


学校的毕业礼。


摩天大楼是城市繁荣的最终见证。

3.航空：相对于公路和铁路，航空仅能用于联系不同的城市，而且颇为糟糕的是，它对于城市的工业发展完全没有帮助，只能提升城市的商业繁荣。而建设飞机场的费用昂贵，维护费不菲，且非常浪费土地空间，所以如果不是玩家的城市大得离谱，有太多空余的土地和大把大把的金钱，建议还是不要去碰航空运输。笔者有多次使百年老城走上衰落之路都是由于一时头脑发热，误建飞机场而致，惨痛啊！

4.航海：与之前的游戏一样，《模拟城市新世界》中的航海运输主要表现在港口上。通过港口，当前城市的物资会迅速被运往其他城市和地区，对促进本地工业发展大有好处。因此建造港口时应让它尽量靠近本城工业区，并用道路进行连接，同时尽可能远离邻近的城市。并不是所有靠海的地图都能建造港口，因此如果选择了靠海的地图建造城市，最好在建城之前先用地形整理工具将海岸线一侧海拔降地，以方便港口的建造。

四、提高城市教育指数

原先一向不受人重视的教育终于在《模拟城市新世界》中成为城市发展的重要指标之一。在游戏中教育可以降低犯罪率，提高城市教育指数以吸引高科技工业，同时刺激住宅需求量，影响市长的评价。

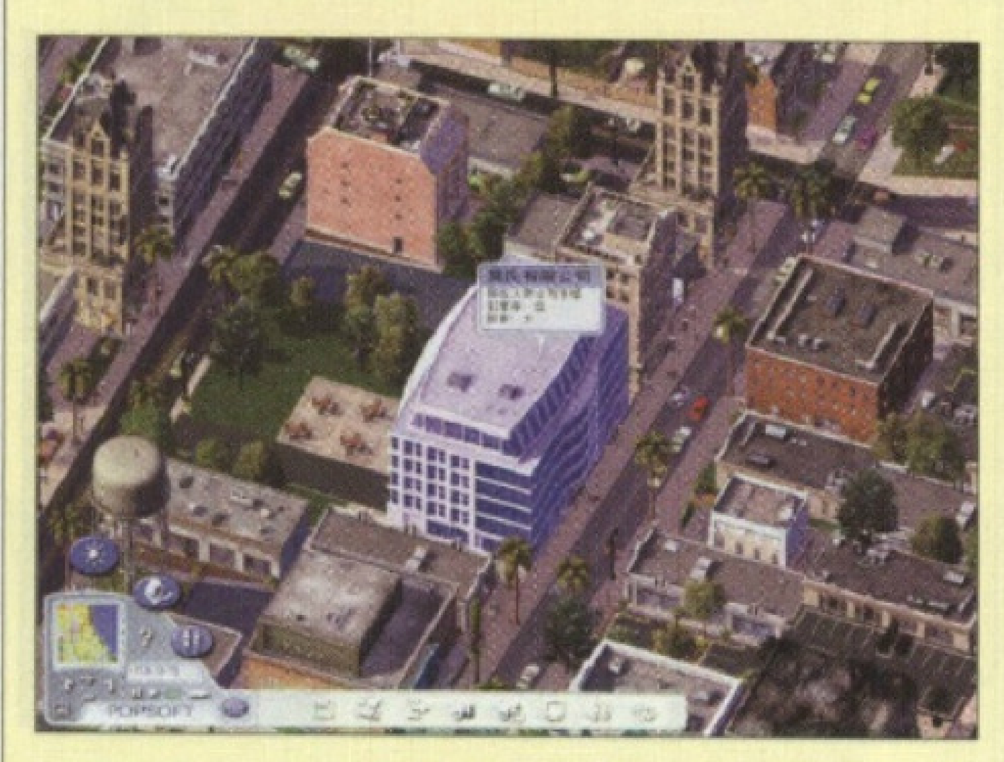
游戏中市民的智力反映在他们的教育指数上（EQ值从0到200）。市民初始的EQ值是基于收入程度的，低收入者是20，中等收入者是40，高收入者是60。市民的EQ每个月都会下降，不管你怎么做，每个市民的EQ每个月都会降低0.2，即每年降低2.4。对应EQ的下降，建造教育机构是提升EQ指数的唯一办法。游戏中所提供的教育机构都有一定的覆盖范围，但覆盖半径重叠的同类教育机

构不会增加EQ，相反它会把两者的影响平均化。某些机构可以在整个城市范围内起作用，如城市大学、城市博物馆、总图书馆、大型美术馆、歌剧院和大学。和现实世界一样，不同等级的教育机构只对其相应年龄阶段内的市民发生作用——小学对应20～50岁，对20～30岁的市民提升5%的EQ，对30岁以上则大幅减少，到50岁后失效；高中对应30～60岁，对20～30岁的市民EQ提升很慢，到40岁激增到5%，到60岁降为0；私人学校对应20～60岁，对20～30岁的市民提升5%的EQ，对40岁以上则大幅减少，到60岁后失效；城市大学对应30～80岁，开始时缓慢提高EQ，在50岁达到顶峰5%，到80岁后降为0；地方图书馆对应20～100岁，可提升20～60岁市民30%的EQ，到80岁后慢慢降低到20%；总图书馆对应20～100岁，从20岁开始可提升30%的EQ，到60岁后才开始降低，到80岁降为20%；城市博物馆对应30～100岁，在50岁前提升EQ很慢，到了80岁会升到3%；大型美术馆对应30～100岁，开始时慢慢提升EQ，到60岁前提升率低于1%，到80岁时升为3%；大学对应20～100岁，从20岁起提升3%的EQ，30～40岁降为1%，到50岁回复到5%，60岁后开始下降，到80岁时降到0；歌剧院对应80～100岁，在50岁前没有效果，到80岁升为5%。需要特别指出的是，这里的目标年龄层并非学生自己的年龄，而是整个家庭的平均年龄，真是个颇为奇怪的设计。

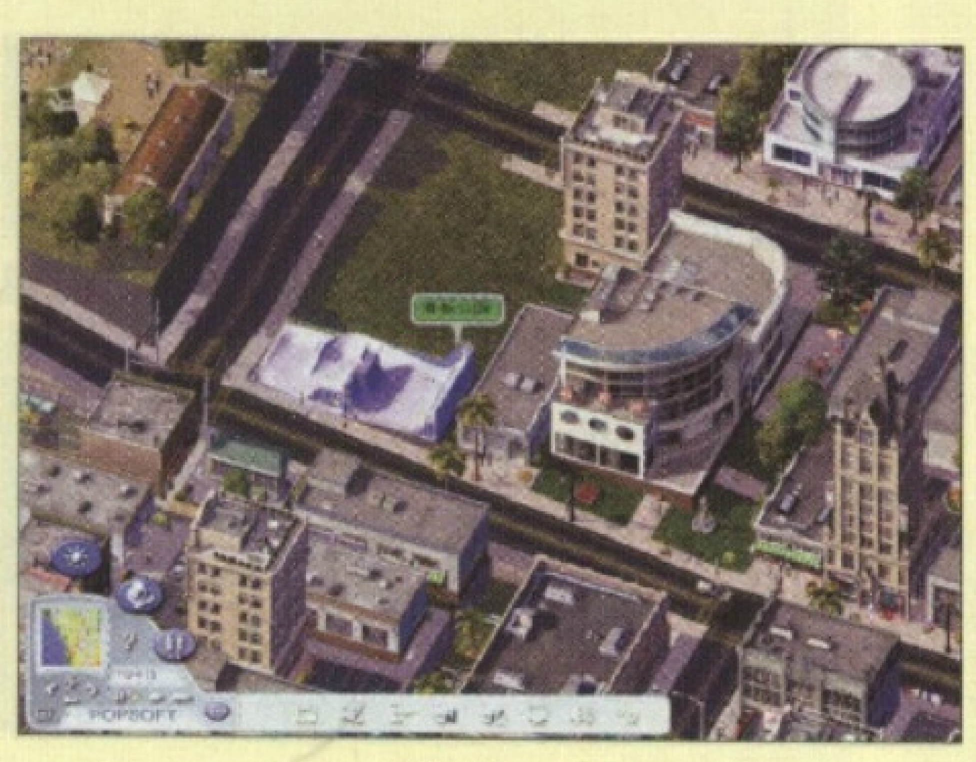
在以上的教育机构中可以发现"地方经费"和"地方公车经费"两项预算选项，前者决定教育机构中学生的最大容量，后者则影响教育机构覆盖范围的大小。一般来说，当城市刚刚建立时，可以适当调低"地方经费"，毕竟一开始没有那么多人需要上学。而当城市发展到一定规模后，可以增加"地方公车经费"以扩大以教育机构为原点的覆盖范围，同时在城市中实施提升阅读风气法令全面提升教育效果。教育为立国之本，同样也是城市发展之本，因此游戏一开始就必须建造教育机构，这样可以吸引市民迁入城市，同时迅速提高他们的EQ，以使城市能够早日发展出高科技工业。



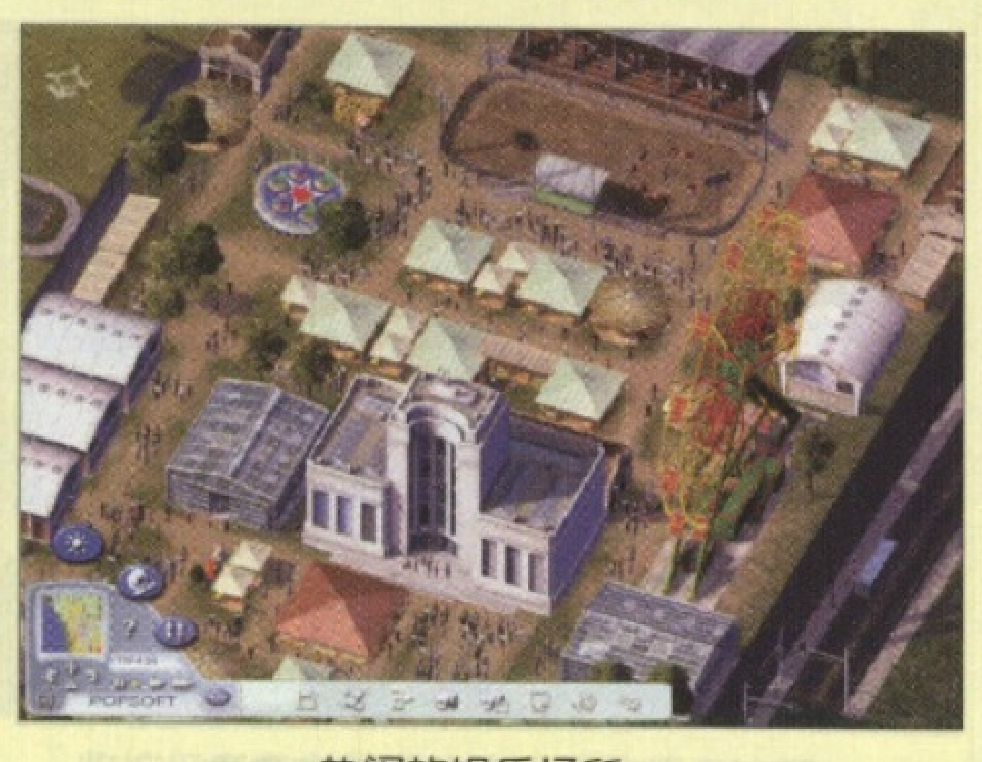
新住宅楼落成。



气派的公司大楼。



滑板公园。



热闹的娱乐场所。

五、市民健康与公共安全

和现实世界中的人们一样，游戏中的市民同样面临着生老病死的问题，因此保持他们的身心健康将对延长他们的寿命、巩固城市的发展大有帮助。市民的健康容易受到污染问题的影响，因此必须设置医疗机构对他们进行治疗。和教育机构一样，《模拟城市新世界》中的医疗机构也有一定的覆盖范围，医疗机构只对处于其范围内的区域产生影响。医疗机构根据功能的大小分为诊所、医疗中心和医学研究所三类，由于后两类不仅维护费用极高，而且其中的医学研究所还需要达成一定条件才能被激活，因此在游戏发展的早期，应该以诊所为主保障市民的健康。待发展到游戏中后期再开设一座医疗中心，就可以将城市的健康指数加满，当然这样的前提是工业区不能紧挨着住宅区。

在《模拟城市新世界》中，如果不是玩家有意破坏，城市建设过程中出现灾难的几率非常低，因此大部分时间所要面对的安全问题主要集中在火灾与城市犯罪上。由于本作游戏中城市公用建筑都采用以点为中心，按半径展开的覆盖模式，因此只有在覆盖范围之内的地区才会受到城市公用建筑的影响，警察局和消防局同样如此。但相比教育和医疗机构，公共安全机构对于城市的保卫在游戏初期并不明显，特别是警察局。在教育机构的大肆宣教之后，同一区域范围内极少出现恶性暴力犯罪，自然警察局也就可以挪到游戏中期再行建造。相比商业区与住宅区，工业区一直是本作游戏中火灾的防范重点。由于大部分火灾都是发生在工业区内，因此一定要将工业区划入消防局的覆盖范围之内，对于覆盖范围之外的地区只有当火灾示意图显示变为红色之后才需进行补建。与此同时，警察局与消防局一旦设立之

后，就不要进行经费缩减，否则很容易导致罢工的发生，而不巧这时如果又发生了火灾，那真可说是欲哭无泪了。监狱是公共安全的最强保证，但一般来说，除非玩家的城市地图十分庞大，人口数十万，否则用不着建造监狱，警察局内足够关押犯人，更何况在大部分时间里根本没有犯人可关。

通过犯罪示意图，可以发现当前城市中哪些地段出现了犯罪行为。由于游戏中的警察对于此类突发性犯罪的自动处理并不够快，所以当玩家发现某处正出现犯罪行为时，不妨立刻呼叫警察前往。多多呼叫警察，可以有效将犯罪率压制下去。当然为了安全起见，最好不要让建筑区域超出警察局的覆盖范围。

六、地标建筑的功用

与之前的《模拟城市3000》一样，在《模拟城市新世界》中也加入相当数量的地标建筑供玩家锦上添花，将城市建造得更加气势辉煌。但相对于此前游戏中仅是作为摆设装点物存在的地标建筑，本作游戏中的地标建筑除了好看之外，还有对区域发展的特殊功效，关于这些地标建筑物的功能属性参数请参见文后附表。

七、市长评价的决定因素

一名市长政绩的好坏，究竟用什么指标来衡量？在《模拟城市新世界》中，它体现在市长的评价上，是能够获得特殊的奖励建筑还是引发市民暴动，全有赖于玩家施政行为在市民心中的表现。市长的评价由三大决定因素组成：短期、长期、奖励建筑物。短期市长评价因素来自吸引市民注意的短期事件，这些事件会迅速对市民产生正面或负面影响，或破坏市长的好名声，或让市民暂时忘记之前糟糕的政绩。短期因素会随着时间的流逝而消除，每个月短期因素影响会降低25%。

1.短期评价因素包括：

火灾： 评价-20，影响半径128。附近地区发生的火灾即使被迅速扑灭，也容易使人感到不安。特定地区突然爆发的火灾甚至可以导致暴动的发生。想减少这种可能，就要保证区域内有充足的水和没有被废弃的建筑。

植树： 评价+25，影响半径128。植树可以让市民感受到市长对他们的关心和照顾。

增加城市建筑： 评价+25，影响半径128。建设城市建筑（图书馆、高中、警察局、诊所等）会使附近的市民都心情愉快。

2.长期评价因素包括：

犯罪： 评价+10到-50。在规划区域内，犯罪率会影响附近居民对于市长的评价，因此必须保持较低的犯罪率。根据实际犯罪率，玩家会因为保持低犯罪率得到0~10的正面市长评价分数。如果犯罪率太高，则市长评价会大幅下降。

空气污染： 评价+10到-35。空气质量的状况直接关系到市民对市长施政的印象和评价。虽然完全根除污染是不可能的，但多多建造公园、清除污染源、降低空气污染指数（少于400），将可让玩家得到0到10分的正面评价。

水污染： 评价+10到-35。和空气污染一样，低于400可得到0到10分奖励，最差则会得到-35分。

垃圾： 评价+10到-35。如果垃圾过多就会让市民们感到不舒适。

辐射： 评价0到-50。只要有辐射出现就会得到-50的市长评价。

学校覆盖： 评价+7到-7。任何没有学校覆盖的区域都会产生出-7的惩罚，反之，只要有适合年龄的教育建筑覆盖的区域，就会有+7的市长评价。

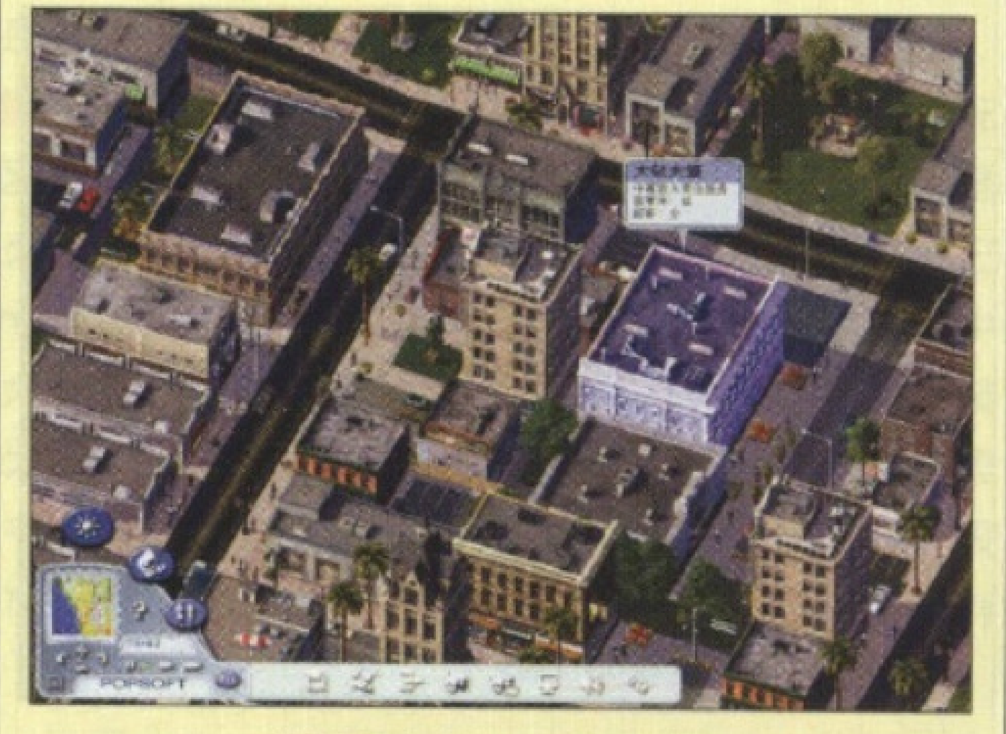
健康： 评价+7到-7。任何没有医院覆盖的区域都会产生-7的惩罚，当至少有一家以上大型医院存在时，就会有+7的市长评价。

通勤时间： 评价+7到-7。使通勤时间缩短和增建大众交通运输将会让玩家得到最多+7，反之最少降低到-7。

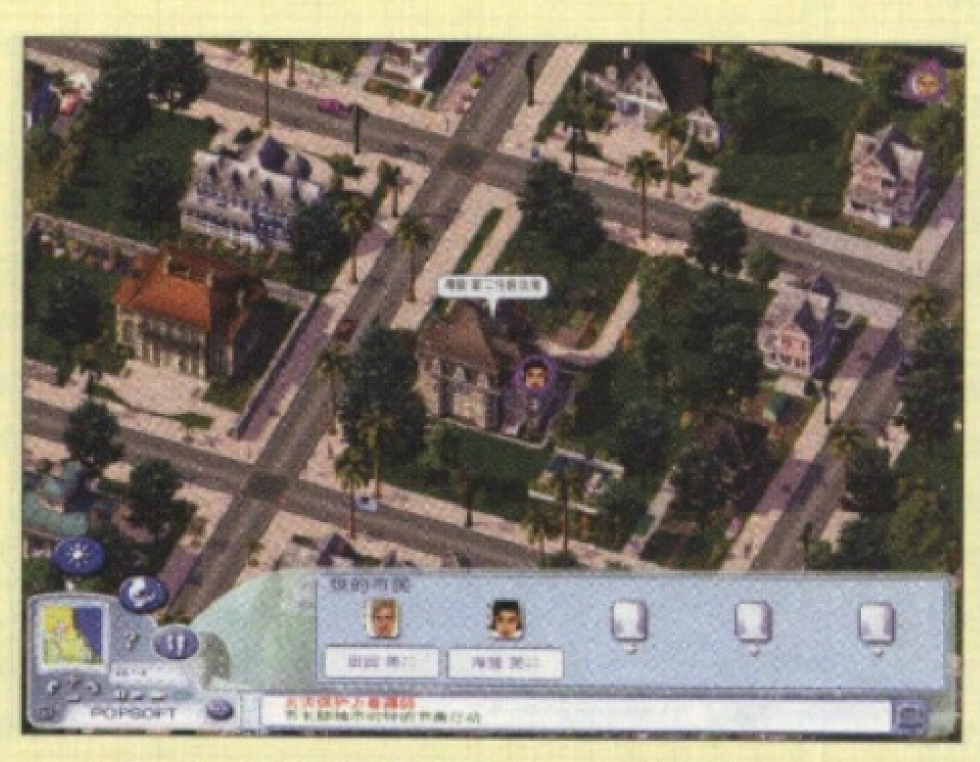
交通噪音： 评价+7到-7。只有低噪音才能让市民的生活更安定。

法令： 汽车废气减少法令评价-5；无核区评价+5；能源节省评价-10；青年宵禁评价-10。

税率改动： 评价+25到-25。


这里是大软大厦商业楼。


这里是大软大厦宾馆楼。


市民海蜇的别墅建在环境优美的小区中。


市民田田的别墅就在停车场的附近。

改变税率会直接影响市长评价，减税会提高市长评价，加税会降低市长评价，具体影响分数如下：

税率变动	评价分数
-20%	+25
-10%	+20
-5%	+10
-2%	+7
-1%	+5
+1%	-5
+5%	-10
+10%	-20
+20%	-25

3.可获得评价奖励分数的建筑物包括：

高等研究中心+54，行政管理局+30，墓地+42/+46/+50，市政大厅+20，市立动物园+68，贸易中心+40，高尔夫俱乐部+55，法院+33，医学研究院+45，农畜产品中心+34，总图书馆+37，大型美术馆+45，大联盟运动场+30，市长官邸+20，小联盟运动场+30，电影制片厂+52，歌剧院+52，广播电台+30，度假饭店+52，证券交易所+45，电视台+50，大学+42。

城市里的超级市长

相较于前作，《模拟城市新世界》的游戏难度大大提高了，也因此如果依然照搬前作的攻略之法，会发现用不了多长时间城市就会宣告破产。因此要想在这片全新的土地上产生一名优秀的市长，就不能不用一些新的超级手段。

一、财政发展策略

建造模拟城市，除了一开始游戏给的100万元外，其他就要靠玩家通过经营城市来获得，于是各种获得的手段也就随之出现了。

1.收垃圾卖电致富法

模拟城市中都会产生垃圾，垃圾可以通过铺设垃圾填埋场、建资源回收中心和焚化发电厂进行解决。由于垃圾填埋场一旦建立以后极难清除，地价也会暴跌，而资源回收中心只能清除掉城市垃圾的20%，因此焚化垃圾当仁不让成为处理垃圾的最佳方法。具体办法是：在当前的城市周围建立新的城市、建电站、规划少量的低密度住宅区，其他土地用农业区填上，待到城市人口发展到5000以上、垃圾量400左右时，用此法继续创建另外一座城市，待建好4到5座城市后，返回主城，多多建造焚化发电厂，即可轻松进口垃圾出口电力赚大钱。



高收入住宅区。



高楼平地起。



高科技工厂建成。



兴旺发达的POPSOFT都市。

2.勤俭节约法

保持城市的健康发展，首要的重点在于平衡城市的收入，并努力使收入超过支出。遵循这一原则，可建可不建的建筑物一律不建，只保留发电厂、诊所和图书馆3种建筑，并根据它们各自不同的经费标准尽可能将预算调低，基本上保持现有需求量以上5%即可，当然要记得随时观察调整。同时大量规划低密度住宅区，逐渐将税率调到10%，经过一段小小的赤字之后，很快就可实现收支平衡，并且略有赢余，一旦城市发展走上了正轨，其他的相信也就不在话下了。

二、建设规划方案

此番游戏中公用建筑物的覆盖范围都是以点为中心，以一定半径展开的，因此对应城市的建造也就以它为原点进行规划。

1.回字法

回字是以大小两个口互相套在一起而成，因此以基本公用建筑物为中心进行逐层区域规划的方法也被称为“回字法”。在第一个“口”中，以能放下一个诊所、一座地方图书馆和一座风力发电厂为宜。在第一个“口”与第二个“口”相套的间隙规划低密度商业区，以此类推，继续在第二个“口”外套一个更大的“口”，在其间隙内规划低密住宅区，在倒数第二个“口”外再度规划商业区，最外层规划工业区，让整个“口”字保持在最里面“口”字中公用建筑物的覆盖范围之内，不断以“口”为中心进行城市建造。需要提醒大家的是，不同的“口”之间应尽量少

地以道路连接，利用此法既可以有效利用公用建筑物的影响，又方便区域进行划分，可以算作最实用的城市建造法。

2.分区法

将区域地图分为4个区，每个区先在中心建学校和医院，然后在能覆盖到的范围内建住宅区，不能覆盖的圆周以外地区建工业和商业区（工业区要等高科技需求上去了才建，可以通过对高污工业征收重税以限制其发展）。每个区用高速公路连接，高速公路旁边可以发展商业。手动调节学校、医院、发电厂的运行经费，保证其最低的运行需求（等于或略高于当前的需求）。警察局和消防局的设置根据火灾范围和犯罪范围，尽量建在覆盖范围大的地方，提高利用率。待到游戏中教育指数上去，高科技需求上升时，对已经倒闭的高污工业进行清理，逐渐朝高科技过度。待污染值下降后，开始修车站和地铁，先在繁忙的地段修车站，等车站爆满就换地铁。

三、使用超级手段

1.让市长变为神

当玩家进入市长模式后，原先上帝模式中的大部分工具就都不能用了，少部分能用的也需要花费金钱，因此如果想要改变游戏的地图就很花钱了。这时，可按下Shift+Ctrl+Alt键不放，再用鼠标去选择上帝模式，原先不能用的上帝工具又重新回来了，于是市长也就真变成了神。

2.超级地图城市分布法

在区域模式中，玩家无法自定城市大小及分布，这时只要在“我的文档”里的Simcity4\Regions中选择一个想要修改的大地图，然后打开Config.bmp，将它放大，在里面就可以看见一个个正方形，有蓝、绿、红3种颜色，蓝色代表大城市，绿色是中城市，红色就是小城市，只要修改这些颜色，就可以自己重新分配城市的大小和分布了。需要特别提醒的是，采用这种方法进行修改最好只用在自己制作的新地图上，否则很容易打乱游戏中自带的地图，而要恢复这些又必须重新装游戏，实在很麻烦。由于新地图文件夹里没有Config.bmp文件，因此要从其他预设的区域地图文件夹里复制这个文件过去再来改。P

附：地标建筑属性一览表

地标名称	对商业有利指数	商业有效半径	对住宅有利指数	住宅有效半径
高等研究中心	50	22	-50	22
阿拉摩城堡	40	20	0	0
阿尔克绰兹恶魔岛	10	24	0	0
阿玛利安堡皇宫	30	18	0	0
军事基地	25	9	-90	30
美国银行	80	28	0	0
中银大厦	100	48	0	0
篮球场	0	0	30	30
海滩	50	10	80	10
大笨钟	40	20	0	0
行政管理局	25	17	-50	22
加州广场	30	18	0	0
赌场	50	22	-65	25
墓地	0	0	40	20
克莱斯勒大楼	100	48	0	0
市政大厅	50	22	0	0
市立动物园	50	14	25	17
CN大楼	80	28	0	0
科伊特塔	30	18	0	0
市长雕像Lv4	100	48	100	48
社区花园	0	0	40	35
贸易中心	100	32	-50	22
高尔夫俱乐部	0	0	75	27
法院	70	26	0	0
医学研究院	40	20	0	0
帝国大厦	100	48	0	0
芬威厅	20	16	0	0
农畜产品中心	50	22	75	27
联邦监狱	-70	26	-90	30
电视塔	50	22	0	0
大拱门	50	22	0	0
凉亭	20	10	40	40
大金字塔	70	26	0	0
古根汉美术馆	70	26	0	0
圣索菲亚教堂	40	20	0	0
好莱坞标志	20	16	0	0
市长雕像Lv2	50	14	50	22
独立纪念堂	30	18	0	0
杰佛逊纪念堂	50	22	0	0
约翰汉考克大楼	90	30	0	0
垃圾处理场区	-100	32	-100	32
大型花园	35	10	85	45
大型公园绿地	30	15	75	45
大型喷水池	80	15	35	30
林肯纪念堂	50	22	0	0
京华城全生活广场	80	20	0	0

地标名称	对商业有利指数	商业有效半径	对住宅有利指数	住宅有效半径
市长雕像Lv3	75	27	75	27
总图书馆	50	22	50	22
大型美术馆	70	26	50	22
大联盟运动场	75	27	-50	20
市长官邸	100	48	100	48
市长雕像Lv1	25	17	25	17
中型花园	20	10	70	30
中型公园绿地	20	15	60	30
中型游乐场	0	0	75	25
中型喷水池	60	15	25	25
小联盟运动场	50	22	-20	16
飞弹基地	-50	22	-100	48
电影制片厂	50	14	0	0
草坪开放区	20	10	30	15
道路开放区	30	10	10	10
歌剧院	50	22	0	0
艺术宫	30	18	0	0
王宫	30	18	0	0
游乐场	0	0	60	15
私立学校	0	0	60	24
广播电台	25	17	0	0
巡逻塔	0	0	20	80
度假饭店	25	17	0	0
罗特斯市政厅	30	18	0	0
滑板公园	0	0	30	60
小型花园	20	10	60	15
小型公园绿地	30	15	50	15
小型喷水池	50	15	25	15
史密斯大厦	40	20	0	0
足球场	20	5	30	50
垒球场	20	5	30	50
斯芬克斯像	20	16	0	0
圣巴斯教堂	60	24	0	0
自由女神像	60	24	0	0
证券交易所	70	26	0	0
泰姬玛哈陵	60	24	0	0
电视台	50	22	-25	17
网球场	0	0	30	30
东京铁塔	80	28	0	0
游客娱乐中心	50	36	-25	17
伦敦塔	30	18	0	0
有毒废料处理厂	-60	24	-100	48
美国国会大厦	80	28	0	0
大学	50	22	50	22
华盛顿纪念碑	40	20	0	0
白宫	40	20	0	0

在颇受欢迎的《过山车大亨》面世3年半之后，业界大腕Infogrames于2002年10月又推出该作的续集，紧接着天人互动又于2003年1月推出了它的简体中文版。尽管其开发商Chris Sawyer是一家位于苏格兰的小型游戏制作公司，但它从事PC游戏制作已有10年之久，主攻模拟经营类游戏，代表作有《铁路大亨》系列和《过山车大亨》系列。这款《过山车大亨2》的游戏性和前作完全一样，玩家经营一家以过山车为主要赢利来源的主题公园，力争发家致富。游戏的核心引擎与上一代相比基本上没什么变化，但开发商在游乐设施、景点装饰、主题气氛等方面增添了大量的具体设定，令经营方式更加丰富多彩。

过山车大亨2 盈利之道

■湖南 游侠天奕（本刊特约作者）

总评 85

制作	Chris Sawyer
发行	天人互动
载体	CD×1
类型	模拟经营
语言	英文/中文
环境	Win9X/Me/2000/XP

画面：★★★★★★★★★
音响：★★★★★★★★
操作：★★★★★★★★
娱乐：★★★★★★★★★
剧情：★★★★★★★★

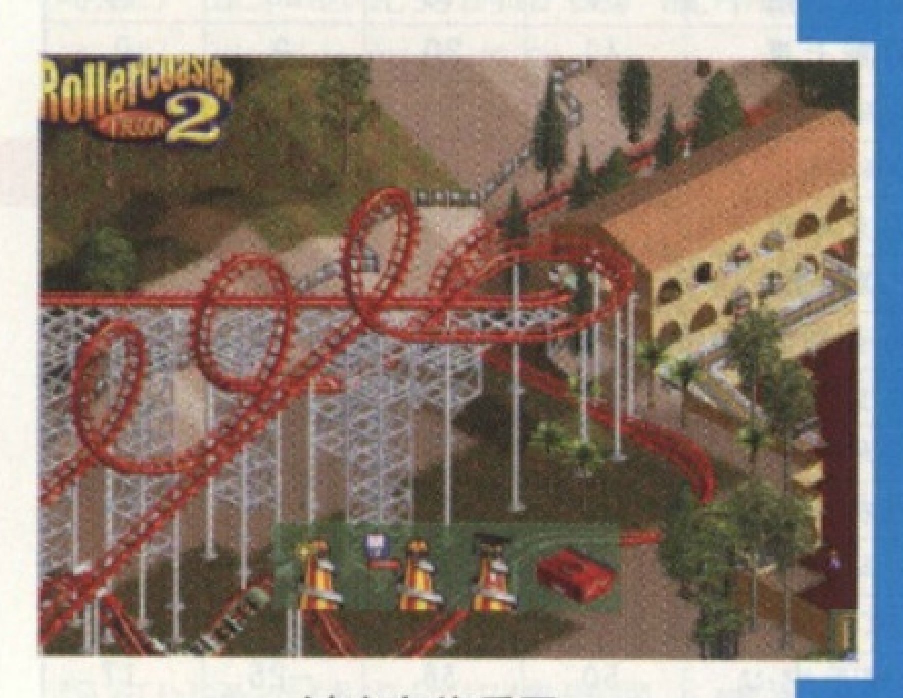
配置要求
CPU：Pentium Ⅲ 1GHz
显卡：32MB 3D加速卡
内存：64MB
硬盘：118MB

经营第一座主题公园

对于一款模拟经营游戏，其主旨就是要赚到钱。《过山车大亨2》收入来源的主体是门票，而门票分为两种，一是公园门票，一是游乐设施的门票，玩家只能择其一。不过门票类型的选择并不取决于玩家，而取决于场景的设定。采用对游乐设施收取门票的场景，游客进入公园时是免费的；而采用公园门票的场景，则游客在进入公园后可免费享受所有游乐设施。例如“狂热的城堡”（Crazy Castle）的门票就属于后者，在此就以该场景为例子，介绍一下本游戏的基础知识——如何盈利。

1.了解场景概况

玩家须将一座城堡转变为一个小的主题公园，目标是在第4个年头的10月，公园里须有游客1500人，公园评分不低于600。初始的1万元资金来自贷款，年息5%，在公园范围之外的建设购买权被关闭，不过可按75元/格的价格购买额外土地，开始时玩家除了拥有一道城堡高墙外没有其他任何设施。在这个入门级的公园里，游客们很少发生破坏公园景物的恶劣行为，对价格的承受力也比较高，因此容易经营。不过由于购买额外的土地相当昂贵，该场景的关键就在于如何利用非常有限的土地资源。



过山车的乐园。

2.规划公园特色

进入场景后，点击左上角的暂停按钮，先熟悉一下场景的整体情况，了解地形地貌。这时候当然不可能对每个角落安放什么设施都作出安排，而应努力判断出在各个主要区域该营造一个什么样的主题氛围。对于“狂热的城堡”，自然是以中世纪的城堡风格为主，在城堡后方的河流部分，不妨考虑海盗风格。规划的另一个方面则是公园的交通系统，这包括主通道、人行道、客运线路等。由于此关场景小而且城堡内道路的轮廓已经给出，因此只需将那些单行的人行道扩宽为2格即可。

Roller Coaster Tycoon 2

3.初期考虑因素

在任何建造过程中，都推荐将选择和思考的过程安排在暂停方式下进行，只在确定进行建造时才回到即时模式，这主要是为了节省时间。对游乐设施的选择是一个需要仔细斟酌的事情，考虑的因素有：设施是否适合地形，是否节约空间，是否方便余下的空地摆放其他设施。还要考虑顾客是否能承受得了，如果一上来就建高级的大型过山车，固然肯定会有人敢坐，但也会吓退不少游客。明智的策略是在入口区域摆放初级过山车，而在纵深区域摆放大型高紧张度的过山车。另外建造费用高昂与否、未来的潜在收益、容纳游客数量的多少等因素也都要加以考虑。

4.初期设施建设

在入口通道前的空地上建造几座游乐设施，并初步布置绿化和景点，以便让人一进入公园就觉得好看好玩，给游客留下好的第一印象。先在进门的右侧狭长空地上建一座占地狭长的过山车，再于它对面建另一座结构紧凑、城堡式样但稍微复杂点的过山车，并在拐角处摆上一个问询台，在方便游客的同时还能出售雨伞。入口处的景点和绿化不可马虎，规则而对称地摆上树木和鲜花，用白色栅栏将景物和过山车围起来，更增添视觉效果。过山车建成后，先试运行，待兴奋度、紧张度等参数数据测试出来后再正式运行它。

5.选定游乐设施

游乐设施是赚钱的基础，它分为休闲设施、过山车、惊险设施、水上设施4种。另外运输设施、商店、售货亭既给游客带来方便，也能创造少许收入。休闲设施是那些玩起来比较轻松的设施，比如旋转木马、碰碰车、大风车、了望塔等，大家在当地的公园里见到的游乐设施大多就属这一类型。惊险设施是那些紧张度相当高的设施，比如飞毯、海盗船，它们在公园里倒也并不罕见，乘坐其上的游客所发出的尖叫声，相信很多人并不陌生。但要想真正玩心跳，还是过山车更为紧张刺激，其兴奋度和紧张度通常都高达5～7，是吸引游客和创收的主要途径。经过研发，过山车的种类可多达十几种。水上设施的建造相对容易，只要有河流湖泊，不难轻松围块区域供游乐之用。在建造游乐设施时，建议新玩家直接从游戏所提供的模型中选择，而不要自己去费神构思。在选定之后，还要根据具体情况稍微修改一下出入口的朝向，补充好道路，调整模型的颜色以符合整体的主题风格。

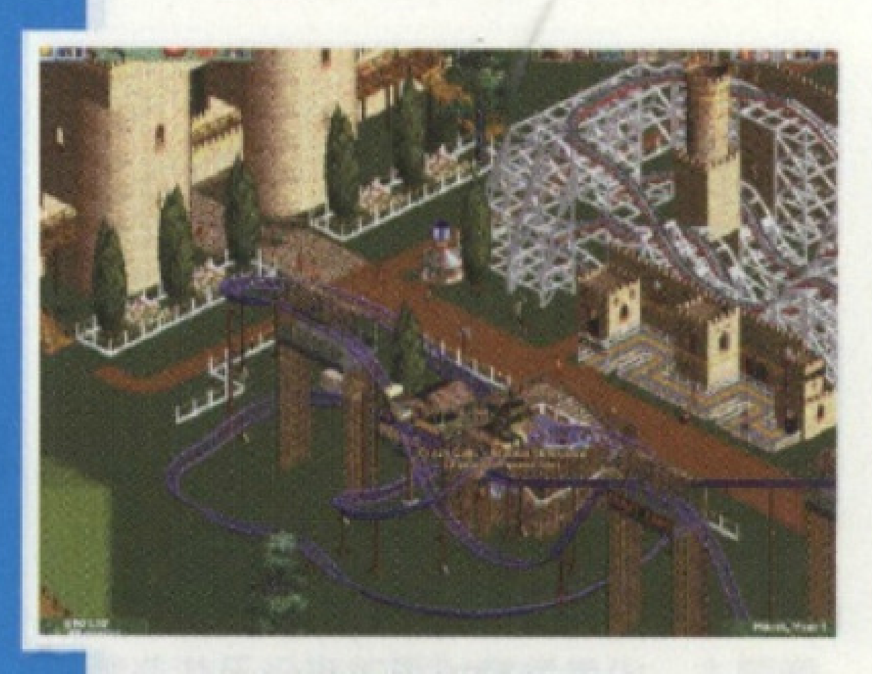
6.灵活调整定价

游乐设施建成后按照什么标准收费呢？通常是根据兴奋度，如果兴奋度是7.38，那么就收取7.3元。在具体实施上，新建成的设施可适当多收0.2～0.4元，并在随后的几个月里逐步降低。玩家需紧密关注游客对各游乐设施的评价，当有人抱怨设施价格太高时，就较大幅度降低价格，以将游客重新吸引回来，稍后再缓慢回调。在初级场景中，游客对价格的承受力较高，就算对过山车收取10元的高价，游客们也往往能够承受。当收取公园通票时，可参考以下方法：每个设施和商店收1.5元，若有20个设施和商店，就收取30元，若有50个，就收取75元。若短期内不建造额外设施，那么就每隔一两个月将价格下降1元。若公园评分在800以上，可额外多收5～10元。

7.雇佣员工维护公园

与设施相配套的是必须雇佣员工来维护公园的清洁和安全以及设施的运转和保养。游戏提供了4种人员：勤杂工、机械师、保安员和演员，勤杂工有4个职能：打扫街道卫生、倒垃圾筒、浇花、除草，其中打扫街道卫生是最主要的职能，因为游客乘坐完过山车或惊险设施后，总会有人因反胃而发生呕吐，满地呕吐物的影响毫无疑问是负面的，必须及时清理干净才能保证游客在公园里的愉快心情；机械师的作用是视察和修理游乐设


城堡入口处的美化。

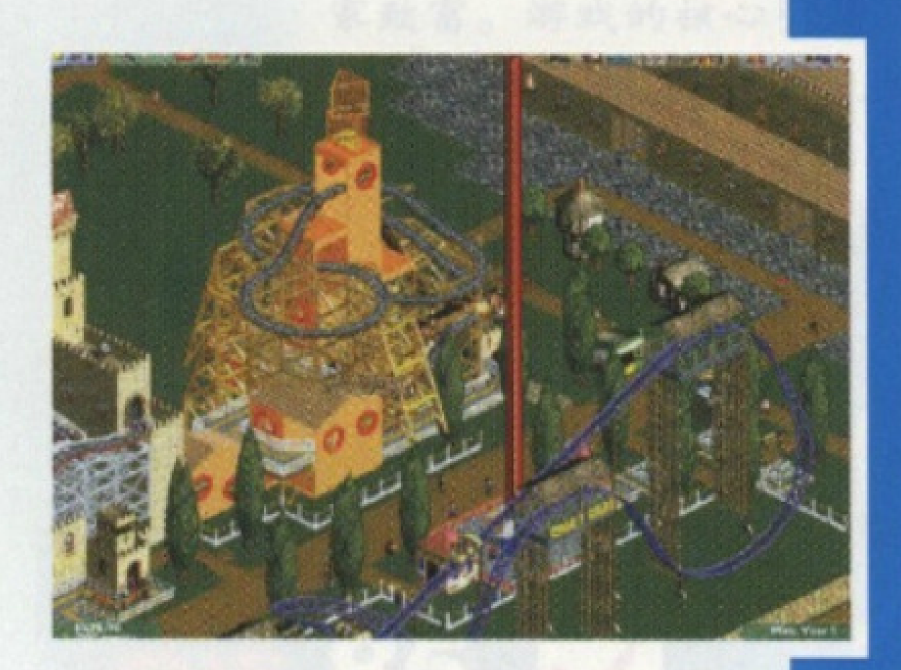

一万元现金很快就花完了。


见缝插针建一座了望塔。


营造一小片休息场所。


旋转木马。


中世纪的农舍——主题塑造。


第三座过山车落成。


往空旷区域扩展游乐设施。


在入口通道上安排演员，令游客高兴。


增加休闲设施和惊险设施。

施，特别是对于过山车，最好一个过山车专门配一名机械师，并将过山车的视察时间缩短为10分钟一次，将出故障的可能性降至最低；保安员能防止游客破坏公园景物的行为，而演员则可提高游客的愉快度，分散他们对不清洁的道路和设施出故障情况的注意力。在初期设施建成后，各雇佣一名勤杂工和机械师安置在入口处即可。

8.留意财务收支状况

不知不觉中，1万元现金很快就花完了。由研发界面进入财务收支表，这有两个重要功能：一是取得贷款（或偿还贷款）。贷款对经营成本的影响很小，当贷款2万元时，每月的利息不超过百元，因此它是经营初期的主要经济支柱；二是查看公园营运的财务状况。收支表是需经常查看的地方，可了解收支状况——收入包括来自游乐设施门票以及商店、食品饮料店的销售收入，支出包括各类设施和景物的建造费用、运转费用、员工工资、贷款利息、存货补充、广告费、研发费等。在初期门票收入不高时，支出的数额和收入相差不多。当游客数量和游乐设施都很多时，除了建造费用以外的可变成本支出相对较少，因此经营的重点应放在创收而不是节流上，提高游客数量和增加来自游乐设施的门票收入是经营过程中需常记于心的宗旨。

9.使人气与设施相互促进

随着建设的展开，公园中的游客渐渐增多。那么在游乐设施的建设进度与游客数量之间有什么关系呢？一般而言，两者是相辅相成、相互促进的关系。在没有足够数量游客的情况下，公园里的设施越多、景物越好，在短期内的营运成本就越高，而收入却难以在短期内得以迅速增长；另一方面，如果没有足够多的游乐设施和景点，那么即使通过大打广告的方法招来一些游客，也难以令他们满意，从而无法维持游客数量。推荐的进程是，在游客数量的增加是一个渐进过程的前提下，逐步分阶段地扩展游乐设施，以不断增加的游乐设施吸引越来越多的游客，而游客数量的增长又伴随着收入的增长，这为建造更多的游乐设施提供了基础。

10.科技研究推动公园的发展

科技创新是经营公园的重要推动力，新型的设施为公园的建设提供新鲜血液。特别是对土地资源紧张的场景，研究出紧凑、合乎地形的游乐设施，对建设起着至关重要的作用，在具体实施上可讲究一些策略。在初期阶段，建设时并不缺少可选设施，所以只需按照标准的200元/月的水平开展研发，随着运营水平的提高，可逐步将研发支出调至最高的400元/月。在经营的后期阶段，特别是在结尾期，研究出新的设施已无多大意义，这时可逐步减少研发投入，直至完全取消研发支出。另外在不同阶段还可实施对不同项目进行重点研发的策略，比如只勾选水上游乐设施，那么研发的资源将集中在该类设施上，即使是200元/月的支出，其在特定领域内的进展也会比400元/月但什么都研究的情形要快。

11.控制好扩张期的建设

在并不急于扩张公园设施规模的场景，虽然贷款的成本低，但也不要随意扩大贷款规模，一是不利于公司的市价，二是大手花钱并不是经商的好习惯。要根据游客数量的增长情况和公园的盈利水平适当借助贷款来扩展游乐设施的建设。在具体建设上，应注意区域规划和内容规划两个方面。区域规划是指按照一片一片地区来逐步建设，不要东一下、西一下各自摆放几座设施，这样会令游客分不清游玩的重点。内容规划既包括建造游乐设施，也包括绿化、景点、道路、商店、路灯、长凳、垃圾筒、商店等配套设施的建设。在扩张过程中，要注意在道路两侧留下适度的余地，以备后期更多的商店、售货亭的建造。另外在扩张建设过程中，会经常因地形原因而需要修建悬架通道。建造方法是点选道路建造按钮，在弹出的菜单的右下方选择“建造桥梁或人行隧道”，然后调整建造的方向和坡

度。注意，只有在造了1格平行地面的方格后才能改变方向和坡度。

12.排队区也能吸引游客

不仅游乐设施的增加能够聚集人气，它们入口前排队区的建设也能起到吸引游客的作用。排队区的每一格能容纳4名游客，当排满时或没有排队区时，每座设施能容纳额外的2名游客。保持一定长度的排队区有助于留住游客，保持人气。一般说来，过山车的排队区需长达5格以上，惊险设施的至少3格，休闲设施的至少2格。当然，排队区并不是越长越好，一是游客可能不愿意走很长的路，二是如果队伍排得太长将使游客等得不耐烦，从而产生不愉快甚至愤怒情绪。在这种情况下，可在排队区安放电视机，分散游客们的注意力，打发他们排队等候的无聊时间。

13.商店的布局不必太集中

游客数量增多后，有必要修建各类商店、售货亭，在满足游客需求的同时赚取额外的利润。在商店的布局上，不推荐集中商业区，而是要将商店分散于各个游乐设施之间，保证每个人流多的地方都至少有这么4种商店——食品店、饮料店、休息室和提款机，作用自然是一看就明白。值得一提的是提款机，因为游客身上的现金通常在30～70元之间，为了延长他们在公园的游玩时间，也为了增加营业收入，尽早研究出提款机并将它放置在入口、商店、过山车旁等重要位置，显然是很有利的。至于问询处、衣服店、太阳眼镜店、雨伞店等商店不那么重要，可以少布置些。

14.经营中期必须要考虑日常管理

随着建设的展开、游客的增多和时间的流逝，公园经营中的真正麻烦——日常管理开始纠缠你了。在初级难度下，日常管理的主要内容是员工管理和设施维护管理。你必须雇佣足够数量的员工来维持整个公园的运转，具体数目可按照设施数量的多少来参考决定。比如公园中有40座游乐设施，那么就总共雇佣40名员工。至于4类员工如何分配比例则需视具体情况而定，通常是勤杂工、机械师较多，保安员、演员较少。

15.员工巡视范围要适中

雇佣员工的一个重要内容是确定他们的巡视范围，既不可范围过大——他们可能无法完成所有工作，也不可范围过小——他们可能无所事事。所有勤杂工的巡视范围加起来必须要能覆盖有设施运行的所有地区，确保这些创收地区的整洁。机械师的巡视范围则只要覆盖住游乐设施的出口即可，他们都是从后门而不是从正门进入游乐设施并展开视察和修理的。对于过山车，要确保1座过山车配备1名专门的机械师，而对于其他设施则不必如此奢侈。但需注意将惊险设施的巡视间隔缩短为10～20分钟，而休闲设施的巡视间隔则保持为30分钟。至于保安员、演员，没必要将它们的巡视范围覆盖整个公园，只需在关键地方（比如入口处、交通拥挤处）布置即可。

16.设施维护很重要

在布置好员工后，就不怕游乐设施的故障问题了，机械师的定期维护可降低设施出故障的可能性。而一旦发生故障（屏幕下方出现黄色的提示信息），应立刻暂停游戏，转至出故障的设施，点维护按钮，寻找负责维护该设施的机械师，如果他正在收听公园广播，那么就不用管他，他会自行赶来修理设施的，玩家所要做的就是暂时关闭设施，等它被修好后再重新开放。如果机械师在无所事事，那么就将他扔到设施的出口处，缩短其赶路时间，并关闭设施。当有多个设施因故障而关闭时，你若因忙于其他事情而不记得是哪些设施未运行，那么可通过查看游乐设施的按钮直接找到它们，并将它们重新启动。

17.除草以美化公园环境

当公园进入第2年后，绿地上会出现野草，它们无疑对公园的优美景观


将道路扩宽为2格。


在建造游乐设施的同时穿插绿化、主题塑造和商店的建设。

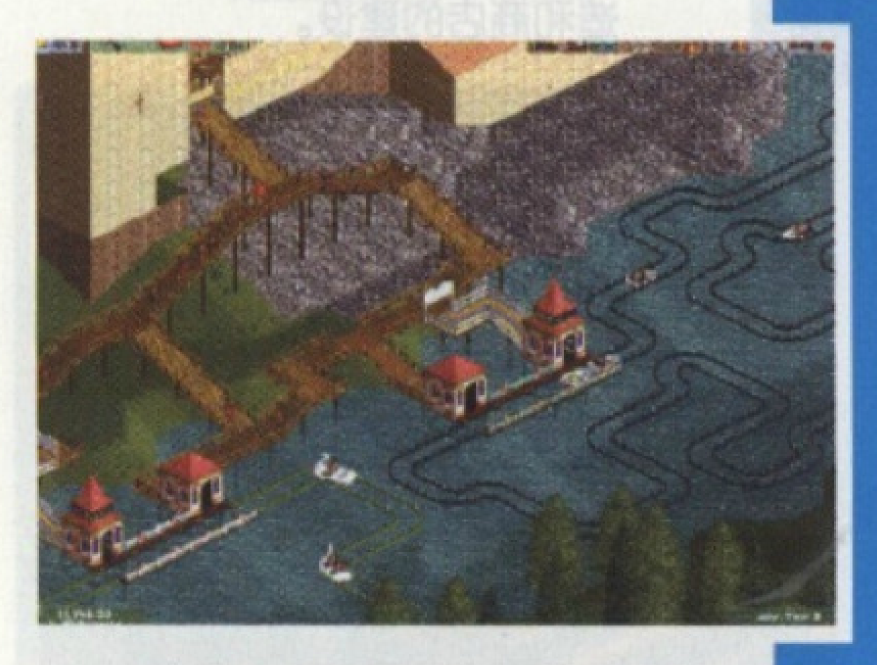

现成的设施模型非常美观。


游乐设施间的绿化与主题塑造。


见缝插针地安排小型设施。


在排队区摆放电视机。


确保有道路通往游乐设施。


建造水上游乐设施及联系通道。


旋转木马出故障了，先将其关闭。


第二年末时的公园全景。

造成影响。除草有两个方法，一是由玩家手动除草，通过选择改变地貌按钮，轻松消除遍地的野草，其优点是速度快、基本无费用开支，缺点是持续时间短，过不了几个月，除过草的地方又会长出野草来，需再次进行手动除草，在操作上很费事。另一方法是雇佣勤杂工，他们的除草职能在默认情况下是关闭的，通过改变其工作职能设定使新雇佣的勤杂工做一名专门的除草工，并选择一块地区让他去除草，其优点是除草效果好、持续时间长，野草通常下一年才会再长出来，缺点是必须每个月要多付一名员工的工资。建议仅雇佣少数几名勤杂工，分批分片在公园里除草，优先选择繁华地区。这么做的另一个好处是可以将这些除草的员工作作为机动清洁员，随时调用去清除垃圾较多的地方（需改变其工作职能和巡视范围）。

18.广告是经营后期的必要手段

当离结束期限只有几个月的时间时，必须对当前的情况作出估计，判断如何能最终达到目标，是需要加紧建设还是采取稳健的经营策略。无论是哪种情况，广告都是不可缺少的促进手段。在经营的中前期，由于设施和景物的建造耗费了大量资金，能够用于广告的费用很紧张，而且设施硬件的相对不充足也使得广告的意义并不很大。但到了中后期，随着盈利水平的提高和设施的相对充足，广告变得不仅必要，而且可行。游戏中提供了4种广告促销的手段——在媒体上打广告、免费提供食品或饮料、免费乘坐某娱乐设施和为特定的游乐设施专门打广告。具体的广告策略因人因情况而异，要说明的是，打广告的持续时间最好是一个月，这样才会有比较好的效果。

19.衡量公园与公司的价值

这是另一种衡量经营情况的方式。公园价值的简单含义是，你的公园值多少钱，包括对所有游乐设施和景点及其建造年代的计算。这是一个非常复杂的公式，我们所需知道的是，要在某个时限前提高或维持公园价值，必须不断提供新的游乐设施并使原先的游乐设施处于良好的运行状态，为此需派员工有规律地巡视，甚至不惜隔一段时间就变卖掉原有设施并重新建一座。公司价值则是现金加上公园价值减去贷款后的数值。贷款规模越大，公司价值越低，所以每偿还一笔贷款，公司价值就会提高。

20.小结

现在来简单回顾一下经营公园实现盈利的机制。要实现盈利，须了解利润的来源。利润来自游乐设施的门票和商店的销售利润，其中前者，尤其是过山车是利润来源的主体，而建造它们、雇佣员工维护它们、安排道路等配套设施，不仅都需花费成本，更是一个发挥创意的过程。即使对同一场景，也很难找出一个固定答案。在扩张建设过程中，研发是创新的动力，以保持公园清洁和设施维护为主要内容的日常管理则相当繁琐，占据玩家很大的微操作时间。在后期冲刺阶段，尽量降低贷款规模，提高公园价值和公司价值，并发动广告攻势，吸引更多的游客来公园游玩。

对于经营主题公园的游戏而言，很难给出一个明确的建造流程，只能像上文那样点明必须了解和加以注意的因素。当你在成功经营了第一座主题公园后，一定会有自己的体会、感受、经验和技巧，这将成为挑战更高难度的公园的基础。下面所介绍的就是这样的一些内容，希望它们能减少诸位的摸索时间。

一些进阶技巧

1.入口通道不可忽视

在中前期许多人会忽略它，但它其实是公园道路中最重要的一条。作为游客进出的通道，你须保证它宽敞、整洁。即使在初期，也应该将它扩展为

2格宽，然后逐步在道路两边建造商店和景点，其中最重要的是取款机、问询亭和休息室。若可能将运输系统的站台也设一个在这里，它既能防止拥挤，也能赚钱。另外，入口通道不能太长，游客应能很快抵达主干道。

2.建设好宽阔的主干道

大多数场景所提供的现成道路只有一格宽，而且通常都有一条长长的人行道连接着各片空地，它在公园发展起来后将变为连接主要游乐设施的主干道。为了凸显其重要性，在中等场景下，应将它扩宽为5格！除了商店、游乐设施外，保证它的沿途有规律地散布着长凳、垃圾筒、路灯、树木和景点（比如雕像、喷泉）。确保主干道上竖有标识牌，而且应让至少一个运输系统与主干道相连，这样一来，即使游客迷路或疲倦，也能通过乘坐运输系统快速回到主干道。

3.游乐设施的出口

出于节省空间的考虑，出口通道一般而言是越短越好。除此之外还有几点细节需注意：一是在出口道路的入口处放置标识牌，并点选禁止入内，这样一来该通道将成为单向通道，防止漫游的游客随便出入；第二，尽可能保持出口通道呈直线；第三，如果设施造成的反胃指数高达5.5以上，不妨在出口通道途中安排一间休息室，甚至加上一间急救室，当然长凳和垃圾筒就更少不了了。在呕吐现象比较极端的情况下，应专门派一名勤杂工在这条出口通道上打扫卫生。

4.规划观光之路

对于河流边和小山旁的空间，谁也不想浪费，通常的考虑是在这种地方构造一条观光路，在道路旁布置上树木、雕像、喷泉、长凳、垃圾筒，并在道路一端设立标识牌，禁止游客通行，使之成为单向通道，有效避免拥挤杂乱和潜在的垃圾问题，从而使沿江或沿山道观光的游客保持一份清新愉快的心情。

5.道路风格应与公园主题相符

游戏在道路建造上提供了多种方案，比如泥土路、石路。虽然它们的价格都相同，但就像景点那样，道路的类型也应与区域的主题风格相一致，对不同的区域、不同的主题，宜采用不同的道路。例如一条以观看自然景物为主的道路宜配以泥路；若公园主题属古典风格，那么石路效果更佳；或者如果你希望塑造出一种未来风格的公园，那么红色的道路将很好。

6.建了望塔解决游客迷路

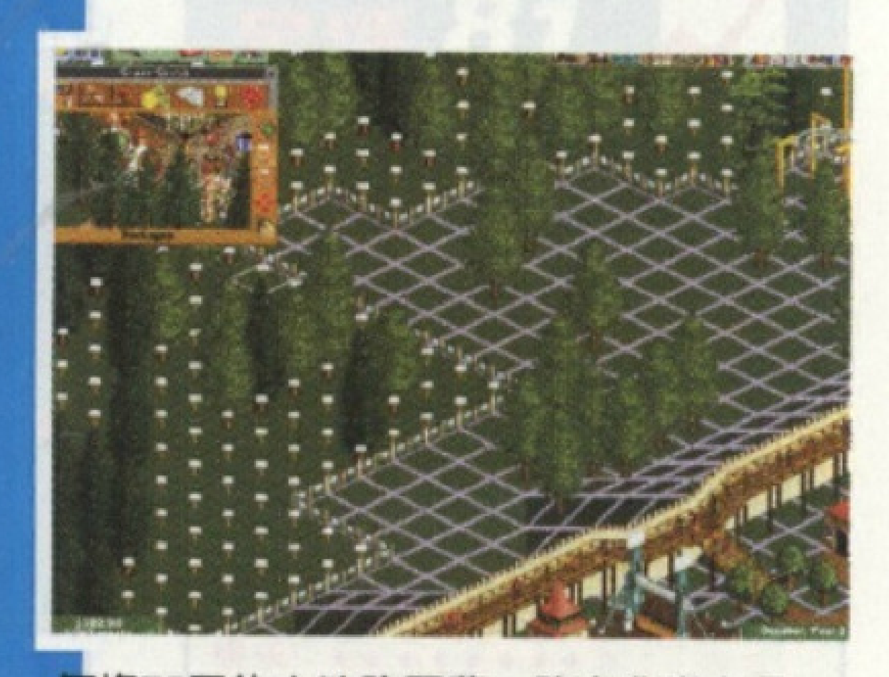
即使公园里有多处问询亭，游客仍有可能在道路上陷入迷路的困境。防止这点的方法是在公园的各个角落建造了望塔，并让它们的高度不尽相同。你不仅可以从这些设施中获取收入，而且它们还让游客得到休息并观察公园，为附近的每个设施起着免费广告的作用。更重要的是，游客们将对附近道路有全景的了解，很容易找到回主干道的路。

7.消除游客的抱怨

出于道路拥挤、呕吐物遍地、排队时间太长等各种原因，总有游客会从不满变为愤怒。在高难度的场景中，愤怒的游客将破坏公园里的景物设施，造成公园评分的下降。玩家不仅应该密切关注游客们所发出的抱怨，更要提前作出安排，降低游客产生抱怨的概率。首先是道路交通体系的建设，道路的建设在上文中已有较多说明，指导思路是扩宽道路并在道路两旁提供景点、路灯等配套设施；交通体系的建设包括修建单轨铁路甚至电梯，目的是和宽阔的人行道相配合，解决游客拥挤的问题。在排长队的末尾布置演员，降低因排队等候时间过长而产生的烦躁情绪。第二，在人流多的地方雇佣保安员，防止破坏行为在那片地区发生；合理安排各类设施之间的距离，在排队区多布置电视，多建问询亭和休息室，消除游客的疲


经过研发方可建造适合地形的小型过山车。


两座过山车加重了入口通道的清洁卫生工作量。


每格75元的土地购置费，确实非常高昂。


修建悬架通道，保证游客能抵达新的游乐设施。


小型高尔夫非常受欢迎。


像自由落体、了望塔这样的设施，并不是建得越高越好。


研发为玩家提供新型的商店、售货亭。


下雨了，游客们争相打起伞。


利用网上资源，领会深入的经营手法。


完成场景目标时的公园全景。

倦和厌烦情绪，这些措施都有助于将游客的破坏行为制止于萌芽状态。最后还有一招，就是在公园的空旷地区开辟一块5×5格的封闭区域，除了长凳外不摆任何东西，然后查看游客名单，将所有愤怒的游客都拖到这儿来，让他们尽情去破坏。稍后分别查看其状态，将恢复到快乐心情的人送回主干道，至于那些顽固不化的，就让他们一直呆在那儿好了。

8.兼顾硬收益与软收益

虽然经营公园是以盈利为直接目的，不过也不可忽视公园的环境建设和主题气氛的塑造。如果说现金收入是硬收益、看得见的收益，那么主题环境的营造则是一种看不见的收益、软收益。后者做得好不好主要通过公园评分反映出来，不过公园评分并不是完全反映主题环境的好坏，所以这种建设更多依赖于个人的主观感觉。至少，如果玩家自己是一名游客，要对所游览的公园有那么一种感觉才行，如果公园里光秃秃的，连棵树、连片花都没有，你自己的心情也就可想而知。一个直观的比较是，在有较多游乐设施的情况下，增加1000元的主题投入（比如在城堡主题下增加骑士演员、骑士雕像）所产生的对游客的吸引力要大于5000元的游乐设施投资。

9.对严重事故的处理

当发生过山车跨掉并造成游客伤亡事件时，该设施将会乏人问津。此时可将它关闭几个月，期间改变它的车道颜色、出入口的风格，并为它单独做广告，包括免费使用2～4周。在正式开张后，也只能收取相对低廉的价格以恢复游客们的信心。当然更要指派专门的机械师对它进行频繁的维护，以防止伤亡事故的再次发生。

10.设法提高通票型场景的利润

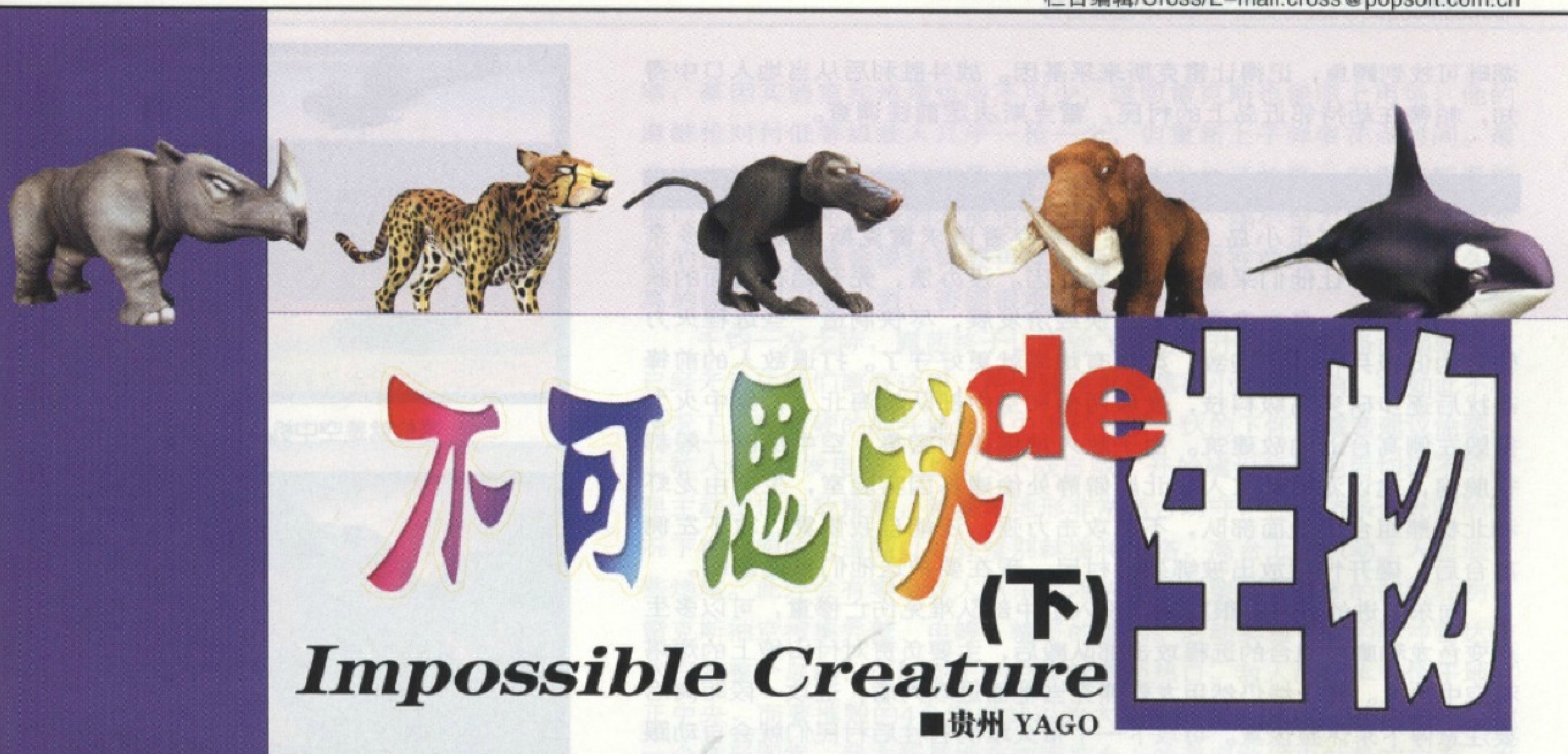
对于那些只收取入园通票而不对游乐设施收费的场景可采取如下策略：一是在保证游客数量稳定增长的前提下，尽量少建游乐设施，多建商店、售货亭，因为前者不能收费；二是在商店、售货亭建造数量有限制的情况下，可以抬高商品的售价，提高利润，甚至不惜多放置口味较咸的食品店以增加饮料销量；三是适度降低员工的工资，并尽可能让员工们满负荷工作；四是通票的价格不可定得过高，否则有的游客将因随身携带的钱不够而无法入园，另外在入口处摆放提款机，供游客取钱，以便他们在公园里消费。

11.从网上学习高手的经验

自行设计建造过山车是一项很有挑战性的任务，对于初级玩家不推荐这么做，因为它将耗费大量的时间。要设计出一个综合考虑了运行指标、主题塑造、环境美化等因素的漂亮的过山车是非常不容易的。建议大家在慢慢摸索过程中，到官方网站（http://www.rollercoastertycoon2.com/）上去下载别人设计好的过山车模型，将它们运用于游戏中，并逐渐领会设计上的要点。另外，在公园场景的建设上，也可多从网上的精美截图中学到许多东西，比如道路的美化、树木花草的摆放等。

12.其他经营技巧

在大型公园中，游乐设施和商店会有数量的上限（255个），游客的数量也是如此（上限10 000）；员工总能忽略“禁止入内”的标志；整修草坪不会提高公园的评分；点击空中的气球使它爆裂，可增加游客的高兴度；下雨时游客将愿意花更多的钱买伞；兴奋度高的设施可提高游客购买纪念品的需求；游客更愿意在路灯旁的长凳上休息；对溺水的游客须快速反应将其救起；反胃的程度会随时间而下降；聆听游客的抱怨，因为你也许能从中获取利润；使公园里的同类设施在颜色、高度等具体设计上有所区别；用花草、树木填充每一格空间，这将大幅度地提高公园评分，而造价却相当便宜；公园里座椅和长凳的式样要保持一致；在最后的两个月若仍未达到目标，就借一大笔钱用于广告、处理抱怨和塑造主题上，力争改变局面。P



不可思议de生物（下）
Impossible Creature

■贵州 YAGO


男主角雷克斯·查恩斯


女主角露茜·威灵


反派大BOSS朱利叶斯

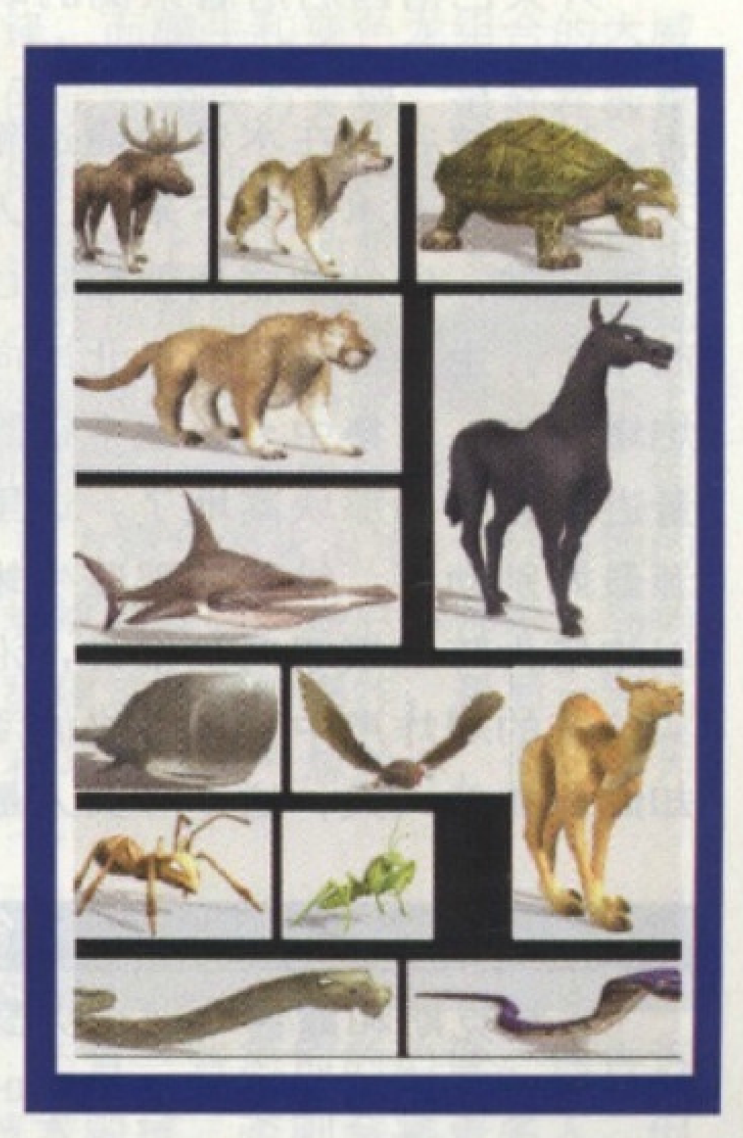
第6关

雷克斯等人追到火山岛上打算缴获帕蒂的直升飞机。开始在基地附近可以取得大猩猩、黑猩猩、黑豹和鬣狗的基因，这几种生物都非常有用。等不到实验飞车升第5级就会有敌人来犯，让露茜多修些防空塔，坚持就是胜利。粉碎敌人进攻后略作休整即可向东进攻，经过浴血奋战夺取通往地图中央的谷口，摧毁这里的敌建筑，换上己方炮塔。敌方零星陆空部队仍然不断来袭，最好的解决办法是让带有龙虾基因的部队在前当肉盾，后面以远程攻击部队配合炮塔为主要火力，龙虾基因中的重生功能可确保前方肉盾能够自动恢复生命。守住谷口后，组织部队向火山湖右下的直升飞机场进发，帕蒂在机场点了把火，她手下的一位工人表示愿意帮助雷克斯修复机场，但马上会有大批敌人杀来，露茜必须尽快前往机场修造基因实验室和炮塔，后方的多余部队也要全部投入到机场附近防御，否则机场被毁就输了。

机场修好以后，那名投诚的工人成为我方的机动工人，他可以驾驶直升飞机前往各处建造或修补建筑物，在复杂地形下非常有用。雷克斯和露茜正要乘实验飞车离去，不料帕蒂破坏了飞车，看来只有把岛上敌人全部消灭光才行。派机动工人到东南角修造新根据地，不要太靠近敌人以免引来攻击。占领各处煤矿并扩大生产，待到力量足够强大即可向东北的敌人基地发起总攻。在火山



总评	81
制作	Relic
发行	微软
载体	CD×2
类型	即时战略
语言	英文
环境	Win9X/Me/2000/XP
画面：	★★★★★★★★★☆
音响：	★★★★★★★★☆
操作：	★★★★★★★★
娱乐：	★★★★★★★★☆
剧情：	★★★★★★★★
配置要求	CPU：PentiumⅢ 500 显卡：16MB 3D加速卡 内存：128MB 硬盘：1.5GB



湖畔可找到鳄鱼，记得让雷克斯来采基因。战斗胜利后从当地人口中得知，帕蒂在劫持邻近岛上的村民，雷克斯决定前往调查。

第7关

帕蒂不断抓走小岛上的村民，幸存者请求雷克斯帮助营救乡亲们，否则就不让他们采集新的生物基因。没办法，先开始在南面的狭长小岛上发展，多生产些工人加快经济发展，尽快制造一些远程火力较强的低级兵种准备迎敌，如果有炮塔就更好守了。打退敌人的前锋袭扰后逐步研究高级科技，发展两栖和空中部队渡海北上，集中火力摧毁左侧高台上的敌建筑。由于敌人炮塔排列密集，空中部队一般都很脆弱，建议派机动工人在北岸僻静处偷建基因实验室，生产由龙虾和北极熊组合的地面部队，不但攻击力强，还能自我恢复。攻下左侧高台后，砸开竹栏放出被绑架的村民，现在要护送他们重返家园。

向东挺进的战斗会很艰难，投入空中部队难免伤亡惨重，可以多生产变色龙和麝牛组合的远程攻击部队殿后，主要负责对付山坡上的炮塔和空中敌人。第一线仍然用龙虾熊充当地面进攻肉盾，进攻一段距离后要注意停下来休整恢复。每攻下一个带火堆的石柱后村民们就会自动跟上，随着沿路占据他们村庄的敌人被消灭，他们会赠送雷克斯4种生物的基因：食人鱼、蝙蝠、黄蜂、鹰嘴龟。在岛上绕一个大圈后攻到敌人在西北角的最后基地，龙虾熊们一拥而上很快铲平所有建筑，空中敌人在变色牛的长舌下也纷纷坠地。失败的帕蒂再次逃走，被她抛弃的工人告诉雷克斯，这个女人捉走村民是为了拿人做基因实验。

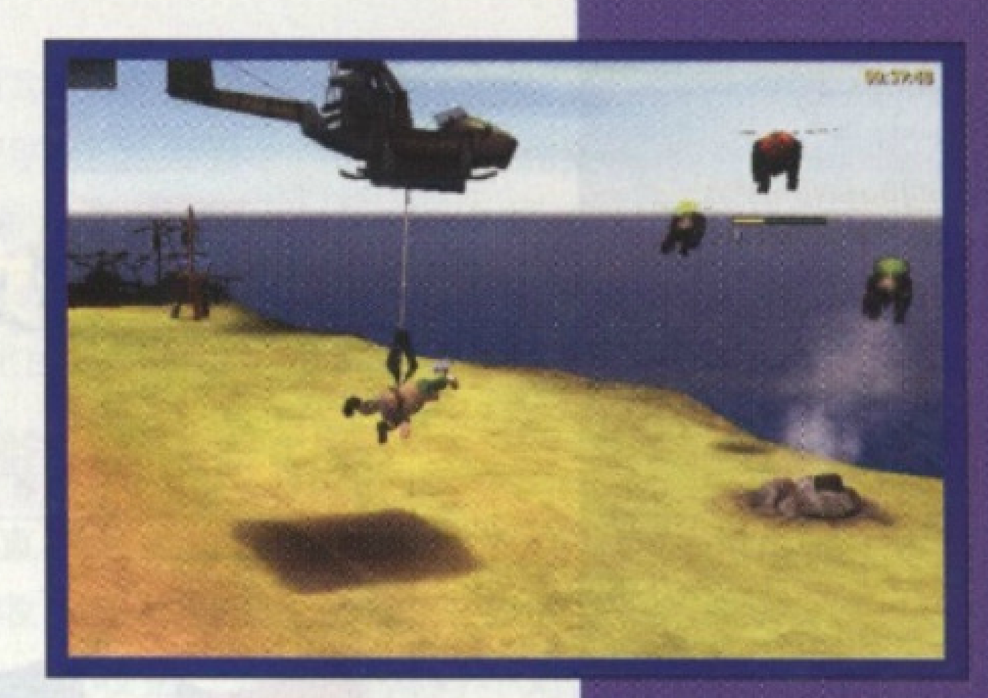
第8关

帕蒂纠集了两个得力手下汉姆佛雷和巴格西企图挡住雷克斯。开始基地位于地图左下角，帕蒂会派空中侦察部队来刺探，雷克斯要用他的麻醉枪击落所有靠近基地的敌人，过早惊动帕蒂会引来大批敌人的进攻。按老一套程序快速发展生产，多修些炮塔随时提防来自北面和东面的进攻，特别是北面敌人会持续来袭。稳固防线后沿着海岸向东移动，在岛屿东南角是巴格西的部队，密集排列的炮塔会让最坚韧的部队也为之头疼，建议用犀牛组合新的高HP主战部队，通过消耗战啃下巴格西的阵地。雷克斯获得的老鹰基因可组合新空军专门对付敌方抢矿工人，此外还可采到河马、犀牛、猎豹、双髻鲨的基因。

歼灭巴格西后沿着东侧的峡谷北上，利用远程攻击部队摧毁山顶上的敌炮塔，注意敌人从山上杀下来的巨蜥和犀牛组合怪物非常厉害。冲过峡谷后在水潭边建造新营地，不要奢望能杀上右边的山坡，大量的牛蜥潮水般涌下来，工人们要尽快赶来搭建强化荆棘墙和炮塔协助防御，借助坡底的狭窄隘口挡住它们。等到敌人的进攻减弱后围而不打，主力部队挥师沿北岸向西进攻汉姆佛雷的营地，那里同样是炮塔密布，可集中火力逐个铲除。扫清了整个岛屿后，就可以集中力量进攻帕蒂的那块高地了，这里的战斗非常艰苦，如果没有足够的资源最好别动手，帕蒂的那些牛蜥甚至有能力反败为胜。取巧的办法是以炮塔为阵线缓缓向前推进，沿途多修荆棘墙降低敌人冲锋速度。在实验室的爆炸声中，帕蒂偷偷溜上直升飞机又要脚底抹油，不料飞机却燃起熊熊大火，这个坏女人最终和她的飞机一起砸在海滩上。

第9关

当雷克斯和露茜飞过珀克瑟斯岛时突遭袭击，实验飞车迫降后损毁严重。这次事故显然是朱利叶斯的阴谋，露茜需要足够的时间来维修飞车，敌人也会趁机大批来袭。要尽快修建露茜提到的强化荆棘



这位就是空中机动工人。



邪恶的女人帕蒂自取灭亡。



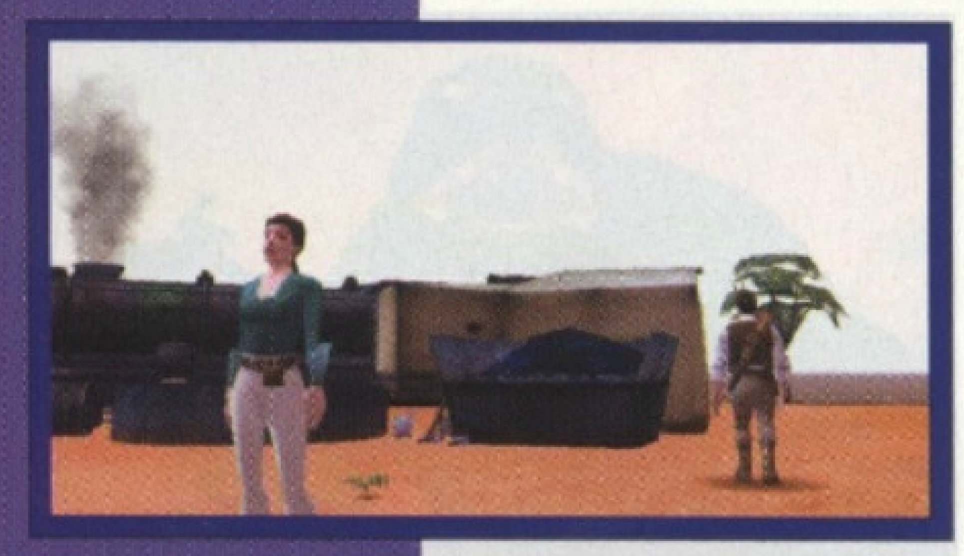
自家基地可要守好啊。



龙虾军团一直是主战力量。

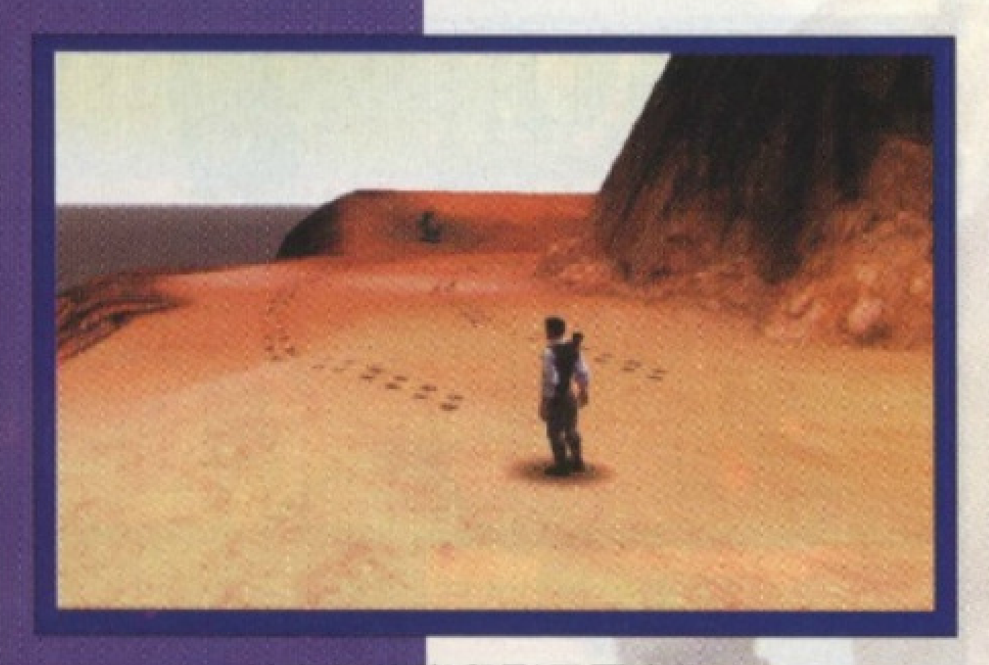


摧毁工厂所有的生产线！


两位主角意见不合。


绿色光环是群体防御奖励在起作用。


群兽乱舞的场景非常壮观。


总有新的脚印引导雷克斯。


甘格灵博士的研究室。

墙，基因实验室和炮塔也必不可少，这回雷克斯也能派上用场，他的麻醉枪对付低等级敌人几乎一枪一个，但重新上子弹要花点时间。最令人吃惊的是，尽管控制基因怪兽的设备发生了故障，但雷克斯居然能以自己也说不清楚的本能指挥着它们战斗。竭尽全力挡住敌人潮水般的进攻，露茜会说还需要再撑一会儿，建议在前线多修几座耐久度高的建筑吸引敌火力，否则很难挺过去。

千钧一发之际，露茜终于让实验飞车勉强升空，但设备的损毁程度已经无法让他们离开这里，两位冒险家降落在小岛西北角。在如此不利情况下，硬碰硬的战斗显然正中朱利叶斯一伙的下怀，露茜建议偷袭岛上敌人的4座发电站，让敌人不战自败。开始建设新基地后切记不可过早主动出击与敌接触，新基地地形非常适合防守，在经济条件允许的情况下在向南的大道隘口处狂修荆棘墙和炮塔，高台上派机动工人也造一些炮塔。此外会有零星敌人从东面滩头登陆，要派足够多的部队驻防，雷克斯抽空搜集秃鹫、电鳗、蝎子的基因。启动实验飞车的脉冲雷达技术探测整个岛屿，小地图上的白点就是地热口。敌人的大本营位于地图正中央，而要摧毁的4个发电站以敌大本营为核心分散在其四周，宛如一个梯形图案。我方新基地东南面高台上的那座敌发电站最难攻克，水陆部队根本无法靠近，唯有依靠空军，但对方4座防空塔的第一轮攻击就能让我方飞兽掉下一半。唯一的办法是人海战术，组织大批空中部队集中攻击一座防空塔，用此法逐个摧毁4座防空塔。地图正东面的第2座发电站建在水中，附近没有敌军守卫，派空军可轻松解决。第3座位于地图正西面，仅有两座炮塔防御，只要不碰上北上的敌军主力，摧毁这座发电站也不难。第4座发电站在地图的西南角，让足够数量的空军沿地图边缘摸到最左下角，集结后一鼓作气发动总攻。

第10关

雷克斯和露茜追寻朱利叶斯来到帕里奥岛，他们在岛上发现了生产新型实验飞车的工厂，野心勃勃的朱利叶斯到底想干什么呢？两人决定不惜一切代价摧毁这座工厂，但已有4架实验飞车离开后在岛上分别建立了基地，必须把它们全部铲除掉。开始的基地正好在岛南端的高崖下，修建基础设施时注意离高崖尽量远一些。还没等准备好，敌人又发起了进攻，依旧凭借荆棘墙、炮塔和雷克斯打退它们。特别要小心崖顶会有敌人抛射石头，左下角滩头也要提防对方两栖部队的进攻。挣扎着攒钱生产犀牛和龙虾组合的超强攻坚前锋，而犀牛和变色龙组合的大威力远程攻击部队可负责为龙虾牛军团提供防空和火力支援。最好在数量上多造，但在战斗中要注意适可而止，保持足够的战斗间隔以便这两类兵种的自我恢复。当大兵团初具规模后，崖顶上敌人的第一个分基地也该给铲平了。现在开始浩浩荡荡的北伐，正面战斗的同时也别忘了特种作战——派4只龙虾牛从海滩下水，沿西面海岸线一路破坏敌人的水上基因实验室。主力部队北伐的路线呈S形，途中会有大批敌人袭扰，但军团强大的火力足够在瞬间吞噬它们。前方稳步消灭沿途4个分基地的同时，后方雷克斯也要注意采集公牛和蚂蚁的基因。最后挥师杀入岛屿北端的飞车工厂，在巨螯和长舌乱舞中敌建筑物纷纷爆炸，最后一辆逃离的飞车也坠入了大海。冷眼观看的朱利叶斯并未气急败坏，他与更为邪恶的甘格灵博士又在商量新的阴谋……

第11关

雷克斯总在做噩梦，梦里有父亲，还有一些恐怖的幻像。他告诉露茜打败朱利叶斯后一定要把西格玛技术毁掉，否则会害更多人，但

露茜并不赞同他的看法，于是决定自己去散步。雷克斯等不见露茜回来，心急火燎的他知道事情不妙。尽快造出一批可自我恢复的部队护送雷克斯沿着露茜留下的脚印寻找，在地图中央的废弃农田处，雷克斯找到了新的脚印，同时他发现一批基因怪物也在沿着露茜的脚印往前赶，看来这位漂亮的女学者危在旦夕。经过几场小型遭遇战后跟着脚印来到西北角的敌人据点，摧毁所有建筑物后继续沿新出现的足迹线前进。注意敌人会集中力量试图攻破我方基地，要全力以赴守住，同时派零星空中部队打击敌人在各矿点的生产。绕来绕去最后来到小岛东南角，靠后方支援摧毁敌人的整个基地。沿着脚印走下去，在墓地里找到露茜。亲眼目睹了甘格灵博士给当地无辜土人带来的灾难后，她终于认识到只有毁掉西格玛技术才能结束这一切。

本关更像是一场特种战争，大部分主力应驻守基地，雷克斯带领小股精锐即可上路。途中遇到的敌人数量不多，应尽量采取诱击战术瓦解蚕食，雷克斯的麻醉枪这时候显得非常有用。沿途可搜集到穿山甲、母狮和螳螂的基因。

第12关

甘格灵博士在佛维斯科岛上建有怪异的研究中心，雷克斯和露茜在西侧登场，向东有一谷口，南北两侧均为浅滩，敌人主要从谷口杀来，挺过困难时期后修建炮塔密集方阵，前方铺设荆棘墙可保万无一失。战斗中露茜发现甘格灵博士的怪物似乎能够很快地自我恢复，雷克斯也谈起自己被小狗咬后能很快全愈，但小狗却像中毒一样痛苦了好几天，他们把这都归功于西格玛技术，并决心夺取甘格灵博士的研究中心了解真相。初期在北面浅滩逛逛就能采到老虎、毒蛙和老鼠的基因。

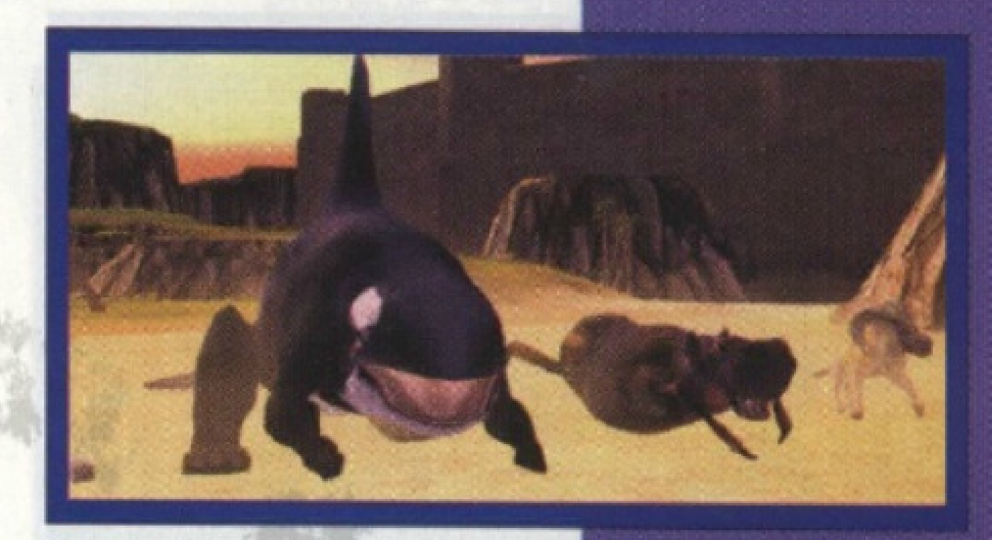
进攻开始了！先沿着山谷向前猛攻，切记队伍中要带上远程攻击兵种，因为一路高地上到处都是敌人的炮塔。采用稳步推进战术逐步向东北方向的湖泊靠拢，这里可以采集到骆驼基因。从湖边的大峡谷进去，两边高崖上密布炮塔，空中还不时飞来敌人偷袭，以远程攻击部队逐个敲掉山上炮塔，绕个大圈后杀上东北角的高地。打到这里兵力也许消耗得差不多了，最好派机动工人或跟队而来的露茜在高地入口处修造基因实验室，然后向高地发起总攻。注意堵截乱跑的敌方工人，消灭对方有生力量后先攻击除实验室之外的建筑物，穷途末路的甘格灵险些被倒塌的断墙压成肉饼。一头突然出现的超巨型大猩猩捉走了露茜，甘格灵惊呼这是朱利叶斯研究出的超巨型基因怪兽，雷克斯索性抓住这家伙让他带路去救露茜。

第13关

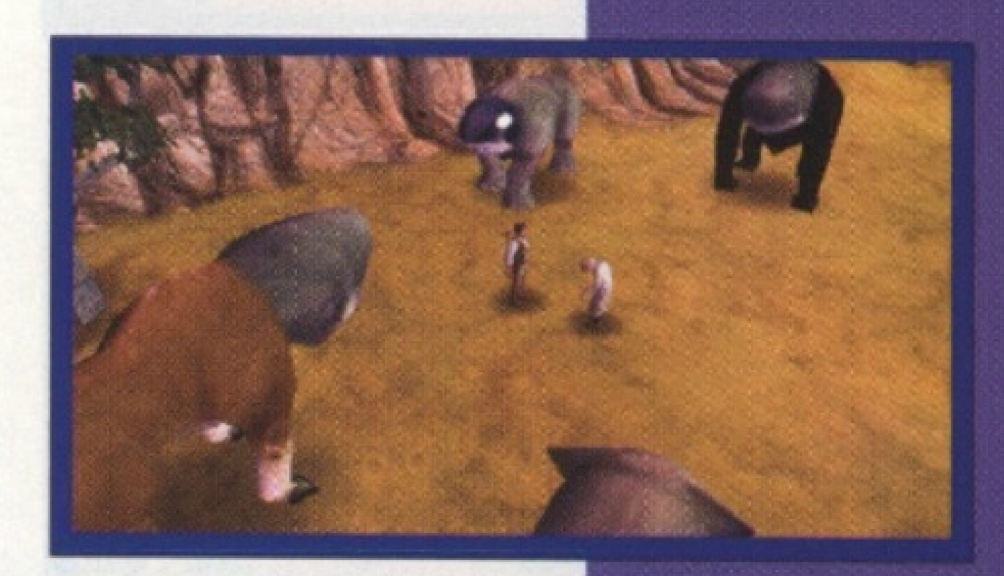
朱利叶斯在波达岛上的基地戒备森严，雷克斯的飞车被巨大水门挡在谷口外，没办法只得在北面的半岛上安营扎寨。往南那条沙滩小路是敌人的主攻方向，赶紧在路口修造密集阵炮塔和荆棘墙，还要小心基地侧翼会有敌人空军来袭。稍有实力后迅速向附近西北角的高地发起冲锋，打掉那里的几个炮塔和防空塔后夺取发电站和大块煤矿。甘格灵警告雷克斯，朱利叶斯拥有的巨型怪物不止一只，务必小心提防。话音刚落，大批体形庞大的“重型”怪兽就沿着沙滩小路杀了过来，此时如密集阵炮塔火力仍不够厚实应增派部队堵住路口充当肉盾。

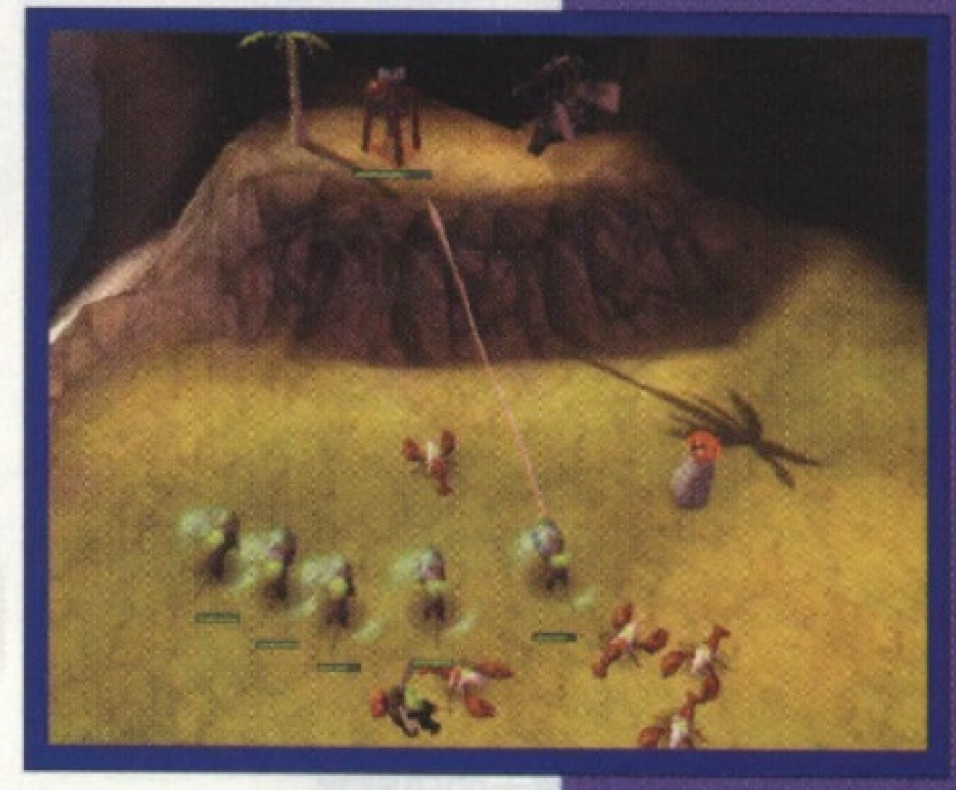
混战结束后，甘格灵诡秘地告诉雷克斯，他发现巨兽兵团似乎并不稳定，看来朱利叶斯并没有完全掌握这门技术。根据情报，朱利叶斯的巨兽控制塔就建在南面岛屿的基地中，如果能够摧毁它肯定可以让


可怜的露茜落到怪兽手中。


嘿嘿，没见过吧。


兄弟们，上啊！


获得传说中的巨型怪兽。


这么长的舌头你有吗？


朱利叶斯有很多帮凶。

朱利叶斯方寸大乱。在地图西北面的海中可获取杀手鲸基因，用它可以组合出生命值超高的物种，赶紧更新主战部队吧。以精锐之师南下，很快攻到蓝色敌人的基地，一番苦战后摧毁那座控制塔。控制塔破坏后，雷克斯发现自己居然能指挥剩下的4头巨型怪兽。略作休整后继续攻打位于东面的第2个基地，集中火力迅速消灭敌方巨型怪兽，只要有足够的援兵，敌人很快就会崩溃。踏平高地上所有的建筑物后，水门终于打开了！然而雷克斯从甘格灵那里得知自己居然也是西格玛实验的产品，这个消息让他惊呆了。

第14关

看到父亲写给朱利叶斯的信，雷克斯终于得知了真相。1908年俄国通古斯大爆炸并非彗星撞击所致，那是西格玛技术发展初期的一次事故，巨大爆炸夺走了查里科夫的妻子，而他幼小的儿子居然毫发无伤，但这并非幸运。当年的雷克斯无意中成了西格玛技术的奇迹作品，他实际上是人类和千万种动物基因合成的产物。正当雷克斯恍惚之际，甘格灵不怀好意地告诉他，这座小岛是朱利叶斯专门用来存放失败产品的地方。虽然露茜被关在这里，但这岛上有一种病毒可致合成生物于死地，雷克斯作为合成生物已经感染了病毒，如果不在15分钟内找到解药……


这就是雷克斯要找的解毒剂塔。

这回体验到时间就是生命的感觉了，如果按老套路生产招兵肯定来不及，只有把希望寄托在雷克斯身上！我们的男主角目前已有带毒攻击、自动恢复、敏锐、神经毒素和群攻5种技能，1000点的HP令巨型怪兽也望尘莫及，关键是手里那杆枪厉害，就用他来孤身闯敌营！路上的炮塔不会造成太大伤害，切忌被敌部队包围。沿着大水坝向北而去，在正北方向的路口转弯上坡南折，冲过基地入口的炮塔，跑到解毒剂塔的背后等待援军。此时后方实验飞车也应该完成全部升级了，生产几个龙虾战士一路赶上来摧毁解毒剂塔。雷克斯倒是安全了，从此却是一场噩梦的开始——本关我方生产出的所有生物如果不先到那滩解毒剂里泡一下，它们很快就会不听指挥，接着是临阵倒戈。随着战线的推移不可能时刻回来解毒，这就意味着你生产得越多，变成敌人的也就越多。唯一的办法是以精兵直取地图正东面的敌基地，摧毁基地中的实验室才能结束噩梦，但如何到达那里又将是另一场噩梦。本战役绝对是游戏中难度最高的任务，在战场上注意搜集抹香鲸、大象和大白鲨的基因。


摧毁这座实验室结束恶梦吧。

第15关


我们的英雄忍受着电流煎熬。

甘格灵偷偷驾驶飞车逃到朱利叶斯的大本营——坦佛司岛，雷克斯抢过直升飞机追来，不料早已恭候多时的朱利叶斯拿出了他的杀手锏——针对合成生物的电神经控制器。瘫痪在地的雷克斯最终以钢铁般的意志摆脱了控制器的束缚，原本帮助朱利叶斯的怪兽们纷纷倒戈，朱利叶斯和甘格灵仓惶逃走，战斗由此拉开序幕。

开始我方基地位于地图东南角，敌人几乎立刻攻来，可用那些弃暗投明的怪兽们抵挡。赶紧组织生产巩固防线，没有上一关的恐怖病毒打起来轻松多了。正上方的高地有敌人基地，最好先打它以绝腹背受敌之患。甘格灵的基地就在西南角，沿路谷口均有炮塔和敌飞行部队拦截，多带远程攻击部队可保无事，杀上高地摧毁实验室后甘格灵的所有部队全部消失。这个科学界的败类走到了生命尽头，不过他的死倒是很有观赏价值。剩下的就是朱利叶斯的堡垒了，从甘格灵基地背后的入口进攻，有座雕像的谷口炮塔密布，让龙虾尽快解决它们，接


朱利叶斯的下场。

着兵分两路向北进击。要注意后方基地的安全，会有大批敌人偷袭。摧毁北部高地上的巨型实验室即可获得胜利，垂死挣扎的朱利叶斯企图加害雷克斯，不料自己却被巨鹰抓走。久别的露茜也从实验室废墟中逃出与雷克斯相会，两人激动地拥抱在一起。这个结局多么完美，让我们期待下一集吧！

生物一览：

生物（按字母顺序排列）	级别	近战	远程	生命	防御	陆速	水速	空速	视距	尺寸	技能
蚂蚁（Ant）	1	10	/	30	39	26	/	/	20	1	免疫、掘洞
射水鱼（Archerfish）	2	2	3	18	6	/	30	/	30	1	射水、游泳
穿山甲（Armadillo）	3	3	/	65	81	18	/	/	20	2	无
狒狒（Baboon）	2	7	/	90	45	27	/	/	25	2	群攻
蝙蝠（Bat）	3	2	/	28	12	/	/	32	25	1	声纳、飞行
公牛（Bull）	3	10	/	221	28	25	/	/	30	5	冲锋、群防、角顶
骆驼（Camel）	1	5	/	115	16	28	/	/	20	3	耐力
变色龙（Chameleon）	2	3	4	25	19	16	/	/	30	1	隐蔽、再生、舌卷
猎豹（Cheetah）	2	6	/	55	35	44	/	/	20	2	扑击
黑猩猩（Chimpanzee）	2	4	3	65	35	28	/	/	25	2	群攻、抛石
山狗（Coyote）	1	6	/	50	35	29	/	/	20	2	敏锐
鳄鱼（Crocodile）	4	19	/	200	35	22	27	/	20	5	游泳
蜻蜓（Dragonfly）	3	10	/	18	25	/	/	35	25	1	飞行
老鹰（Eagle）	3	6	/	81	9	/	/	29	40	4	飞行
电鳗（Electric Eel）	3	4	8	37	2	/	36	/	25	2	电击、速攻、游泳
大象（Elephant）	4	16	/	440	45	18	/	/	15	8	冲锋、群防、长牙
长颈鹿（Giraffe）	2	8	/	135	12	30	/	/	35	4	无
大猩猩（Gorilla）	3	13	/	165	35	22	/	/	30	3	群防
大白鲨（Great White Shark）	4	19	/	327	35	/	36	/	15	7	疯狂、免疫
灰熊（Grizzly Bear）	3	19	/	140	19	29	/	/	20	3	无
双髻鲨（Hammerhead Shark）	2	12	/	90	26	/	35	/	20	4	免疫、敏锐、游泳
河马（Hippopotamus）	4	16	/	260	50	16	22	/	15	6	冲锋、群防、游泳
黄蜂（Hornet）	3	4	/	30	15	/	/	35	25	1	飞行、免疫、刺毒
鬣狗（Hyena）	2	9	/	81	25	26	/	/	25	3	敏锐、群攻
杀手鲸（Killer Whale）	3	11	9	210	12	/	38	/	25	9	声纳、音爆、游泳
科摩多巨蜥（Komodo Dragon）	3	12	/	100	32	22	/	/	15	3	毒牙、毒尾、再生
旅鼠（Lemming）	1	4	/	32	17	23	/	/	15	1	掘洞
母狮（Lioness）	3	10	/	128	30	32	/	/	25	4	扑击、群攻
龙虾（Lobster）	2	8	/	35	65	15	24	/	10	1	攻坚、再生、游泳
山狮（Mountain Lion）	2	5	/	65	45	33	/	/	25	2	扑击
麝牛（Musk Ox）	3	8	/	160	39	24	/	/	25	4	群防、角顶
黑豹（Panther）	3	8	/	120	39	37	/	/	25	3	扑击
食人鱼（Piranha）	2	6	/	21	3	/	33	/	15	1	疯狂、群攻、游泳
毒蛙（Poison Frog）	3	1	3	35	30	20	/	/	35	1	染毒、舌卷
北极熊（Polar Bear）	3	13	/	155	35	23	24	/	25	3	游泳
豪猪（Porcupine）	2	5	5	55	45	18	/	/	20	2	射刺、刺爆
螳螂（Praying Mantis）	2	8	/	27	4	24	/	/	15	1	免疫、扑击
公羊（Ram）	3	8	/	105	35	25	/	/	20	3	冲锋、群防、角顶
老鼠（Rat）	1	2	/	21	19	18	/	/	20	1	瘟疫
犀牛（Rhinoceros）	4	13	/	300	50	20	/	/	15	7	冲锋、角顶
蝎子（Scorpion）	3	9	/	35	68	18	/	/	15	1	攻坚、毒尾
黄鼠狼（Skunk）	1	4	/	52	6	25	/	/	15	2	臭雾
鹰嘴龟（Snapping Turtle）	5	12	/	122	90	14	22	/	10	3	游泳
雪枭（Snowy Owl）	3	5	/	44	15	/	/	25	40	2	飞行
抹香鲸（Sperm Whale）	5	12	/	420	15	/	29	/	30	10	声纳、音爆、游泳
眼镜蛇（Spitting Cobra）	3	2	4	27	16	17	/	/	20	2	毒液
老虎（Tiger）	4	13	/	280	30	30	/	/	25	5	扑击
秃鹰（Vulture）	3	8	/	96	12	/	/	30	35	3	飞行、疯狂
狼（Wolf）	1	8	/	75	15	33	/	/	25	2	耐力、敏锐、群攻
狼獾（Wolverine）	3	11	/	160	25	19	/	/	25	2	疯狂
斑马（Zebra）	1	7	/	78	15	30	/	/	25	3	耐力

隐藏生物	级别	近战	远程	生命	防御	陆速	水速	空速	视距	尺寸	技能
海豚（Dolphin）	3	5	6	150	18	/	32	/	30	3	音爆
长嘴鲟鱼（Garfish）	2	7	/	54	42	/	25	/	20	3	无
马（Horse）	3	14	/	150	30	34	/	/	25	5	耐力
袋鼠（Kangaroo）	3	17	/	150	19	26	/	/	25	4	扑击
驼鹿（Moose）	5	21	/	500	60	20	/	/	25	7	角顶
响尾蛇（RattleSnake）	3	9	/	24	6	15	/	/	15	1	隐蔽、毒牙、再生
乌鸦（Raven）	3	6	/	32	4	/	/	35	35	1	飞行、群攻
海象（Walrus）	4	14	/	310	19	14	27	/	15	5	长牙
疣猪（Warthog）	3	7	/	60	32	24	/	/	20	2	冲锋、群防
长毛象（Woolly Mammoth）	5	18	/	700	19	18	/	/	20	9	长牙


鳄鱼


秃鹰


河马


大象


北极熊


海象


公牛



说起“私服”，相信大部分网游玩家想到的是《传奇》的私服，作为2002年最具影响力的网游事件之一，私服的出现不能不说是对现有网络游戏发展的一次重大挑战，连服务器端程序都能够被人随意获得并且架设使用，那么网游的“钱”景还会是喜人的吗？

近日国家文化部网络文化处对外宣布：私服是网络盗版，将予以坚决打击。有了国家的明确支持，网游必将得到更为完善和规范的发展。私服相对于正规网游，最大的卖点莫过于游戏练级和物品获得的相对容易，除此之外，缺点颇多，这不由让人对私服所具有的意义进行重新审视。网游是一种长期性的游戏，它的乐趣在于游戏厂商对于游戏内容长期不断地更新而产生持续的吸引力，这样的情况下，仅是一次服务器端程序的外泄，就让私服如此猖獗不断，什么才是真正的问题所在呢？

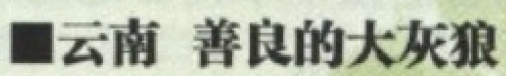


2003年2月28日，在中国台湾省已经运营了近2年的网游《英雄》将完全结束运营。虽然对于大部分网游玩家来说，《英雄》完全是一个陌生的字眼，但如果翻回2年之前的新闻，你会发现昔日的《英雄》一样来势汹汹，高举着韩国2000年LG国际漫画电玩展“最佳人气奖”的奖杯，顶着韩国最具潜力网络游戏的头衔，现今这些曾经的荣耀已经成为了过眼云烟。网络游戏由于可见的利润来源和良好的发展前景被很多人称为“永不结束的游戏”，但在多如过江之鲫的网络游戏大潮中，并不是每个参与者都能获得最后的胜利，或许保持一种冷静的心态比盲目的跟风追随来得更为重要吧。

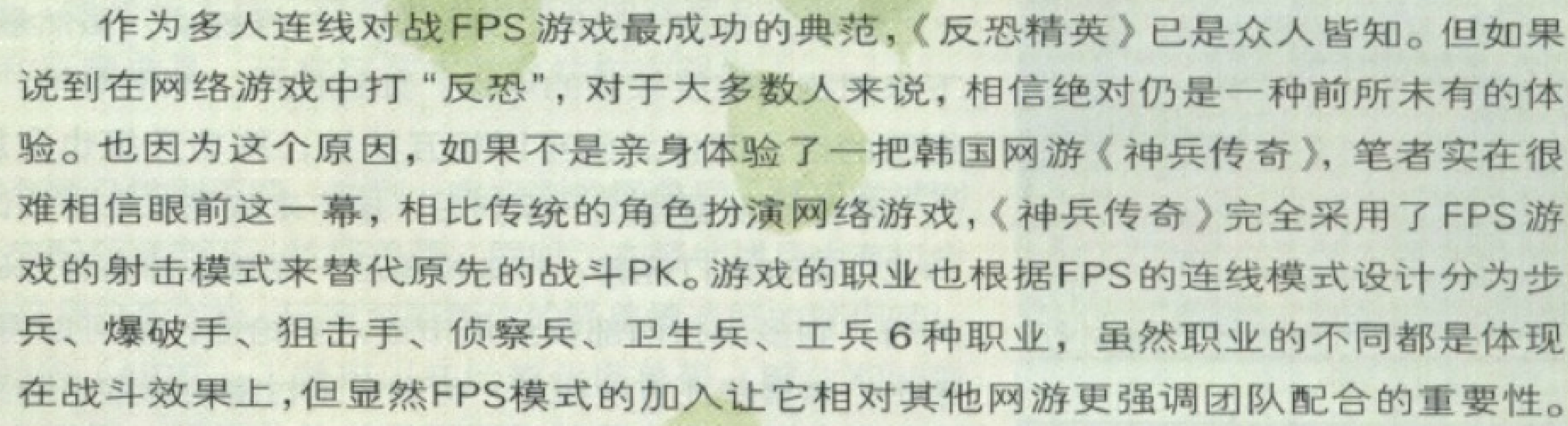
轿车与网络游戏，本是风马牛不相干的两个话题，但现今却通过《天骄——秦殇世界》联系在了一起，游戏运营公司宣布《天骄》玩家代言人的奖品就是一辆POLO轿车。用轿车作为网络游戏奖品充满了十足的诱惑力，而这样做的最终结果就是游戏的25台服务器迅速被人挤爆，但玩家是冲着POLO轿车去玩游戏，还是在玩游戏的同时参与POLO轿车的抽选却变得模糊不清。或许这也印证了网络游戏大潮热闹的背后，新生网络游戏竞争的激烈和对玩家的急需渴望吧。



与“私服”短兵相接



■云南 善良的大灰狼



作为多人连线对战FPS游戏最成功的典范，《反恐精英》已是众人皆知。但如果说到在网络游戏中打“反恐”，对于大多数人来说，相信绝对仍是一种前所未有的体验。也因为这个原因，如果不是亲身体验了一把韩国网游《神兵传奇》，笔者实在很难相信眼前这一幕，相比传统的角色扮演网络游戏，《神兵传奇》完全采用了FPS游戏的射击模式来替代原先的战斗PK。游戏的职业也根据FPS的连线模式设计分为步兵、爆破手、狙击手、侦察兵、卫生兵、工兵6种职业，虽然职业的不同都是体现在战斗效果上，但显然FPS模式的加入让它相对其他网游更强调团队配合的重要性。

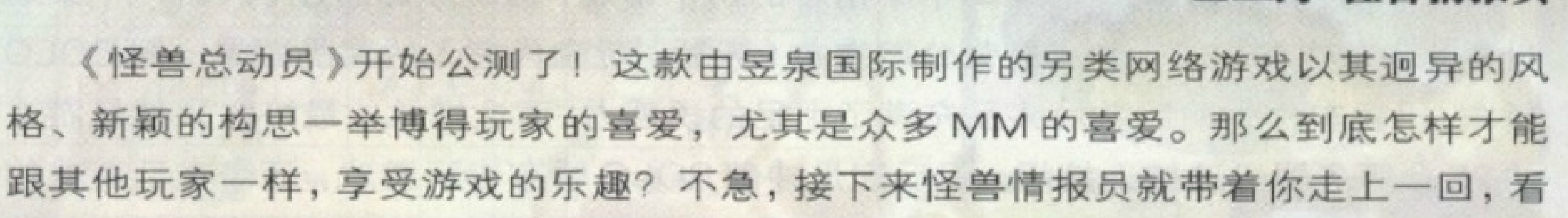


西山居的《剑侠情缘》系列游戏曾经创下了国产游戏最高的销售记录，其制作人裘新也因此为众多玩家所熟知，但近期就在《剑侠情缘》系列网络化第一弹《剑侠情缘网络版》即将出世之时，这位曾经的“剑侠情缘之父”却离开了西山居另谋发展。他的离开是否会对《剑侠情缘网络版》造成影响，尚不得而知，但对于从《剑侠情缘》一路走来的玩家还是不可避免地感到遗憾，面对网络游戏的来势汹汹，曾经成功创造出单机游戏的制作者们能否成功转型，继而开发出让人叫好的网络游戏，看来并不是一件简单之事。P



游戏名称	升级版本	更新内容
魔剑	3.3.0	区域地图上的标志颜色进行了全新设定；削减了角色死亡时装备受损的百分比；加了新的城市攻防系统。
天骄	天骄新版	开放帮会申请。
流星蝴蝶剑.net	1.04	增加了新武器乾坤刀；分队（死斗、夺标、护城、暗杀）模式下，回合开始前进行倒数。
遗忘传说	遗忘传说新版	新增全新“沙漠之城”——克劳斯地图。
笑网	笑网新版	全新开放70～80级；新武功、新武器、新招式，一批款式新颖的冬装和一系列的全新任务。
美丽世界	1.3	增加新任务。





之“新手生存守则”

■上海 怪兽情报员

《怪兽总动员》开始公测了！这款由昱泉国际制作的另类网络游戏以其迥异的风格、新颖的构思一举博得玩家的喜爱，尤其是众多MM的喜爱。那么到底怎样才能跟其他玩家一样，享受游戏的乐趣？不急，接下来怪兽情报员就带着你走上一回，看看游戏是怎样上手，你又该如何利用身旁怪兽来壮大自己并快速练级。



第一次进入游戏时，玩家必须创建新角色，游戏允许每位玩家一个帐号可以同时创建和拥有两个游戏角色，你可从12位角色中选出一位作为初次进入游戏的新人，当然，每个角色都可删除再重新创建。挑选好角色后，玩家可自行选择角色的头发、皮肤和衣服颜色，同时不要忘了取个好名字或有趣的昵称，让其他玩家能够记住你。

进入游戏后，玩家必须通过类似性格测验的活动，然后系统会针对你回答的问题给予符合你性格的原生兽。接下来就会通过大空洞，进到多米大陆第1个入口——多米村，进行游戏了。

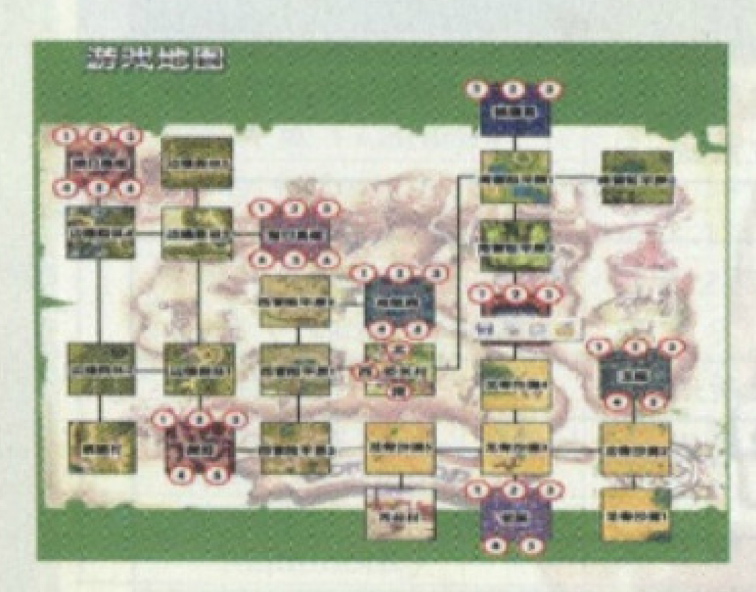


刚进入多米大陆时，最忌自行打怪练功，虽然最初几级可能没有太多问题，但接下来想跑到难度较高的地点，如钱鼠洞、熊洞等地，单打独斗肯定到不了，如果能够组队的话，同伴之间可以相互扶持，练功升级也会加快许多。

掌握组队冒险这一原则后，接下来就是怎么赚钱讨生活，“怪兽”世界里初期赚钱方式主要来自打怪兽，打败怪兽后，怪兽会掉落基因碎片或其他东西，玩家搜集这些道具后，到多米村西部找到黑市商人卖给他，就可以得到兽币（一个基因碎片可卖30兽币），等累积几百块钱后，可到多米村南的珠宝店购买封印球，这样一来就可以自己动手抓怪兽了。多米大陆上四处出没的怪兽总共有7种等级，怪兽的等级可通过怪兽状态区中“阶段”来辨别，分别是E、D、C、B、A、S、SS七种。目前多米大陆上比较常见的一阶怪兽如下：一阶的代号就是E，如田鼠、狸猫、浣熊、鼹鼠、地鼠、毛熊熊、史莱姆、精灵战士、西部平原鸡、南部平原鸡、蝙蝠、云朵、丝瓜等。当然怪兽不只有这些，上述所指的，通常是新手玩家在西冒险平原与南冒险平原常常会碰到的。



每个等级的怪兽都对应一种封印球。举例来说：使用四阶封印球的话，可以捕捉四阶以下的怪兽；而使用二阶的封印球则无法捕捉二阶以上的怪兽。一阶的封印球只能抓E级的怪兽，二阶的封印球可捕捉D级以下的怪兽，依此类推。而SS级通常指Boss级怪兽，而无法捕捉其他等级的怪兽。



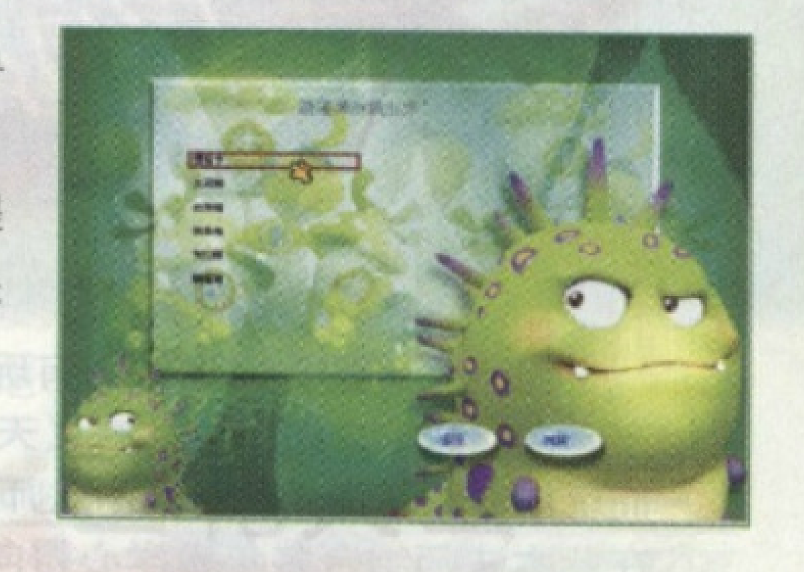
在捕捉怪兽时，判断的条件除了对应的封印球阶层外，还会判断被捕捉怪兽失血的比率，一般来说，血全满的怪兽基本上捕捉率是0。捕捉的成功率与被捕捉怪兽的血成反比，当被捕捉怪兽血越低时，成功率越高。

捕捉到怪兽后，你可以做两件事，一是设定为战斗兽或支持兽（游戏战斗时，可同时有两只战斗兽和一只支持兽）；另一种情况是，如果捕捉的怪兽拥有挖掘或采集技能，就可至各平原矿区挖掘采矿。至于矿区在哪里，最简单的方法，就是你只要看到有一堆怪兽聚在一起，头上显示着采矿的图标，啥都不要想，加入他们就对了！



怪兽等级提升到一定程度后，人物的称号相对也会提升，当你发现称号已经变成“入门者”时，就可以考虑选择职业就职了。在《怪兽总动员》中，共拥有战士、骑士、盗贼、魔术师、猎人、矿工、采集者、合成者、修理工等10种职业，每种职业各有其专长和能力，玩家最好想清楚在游戏中愿意担任怎样的角色再加以选择。这些不同的职业都能带给玩家不同的游戏乐趣。

由于怪兽技能会依据玩家的职业而有不同等级限制，例如你的怪兽拥有最高的10级气绝回复技能，但若职业非牧师的话，能运用的级别就会受到限制，无法完全发挥10级的功力，因此玩家为怪兽选择所学技能时，必须多加考虑，以职业级别来挑选技能学习，才能让怪兽发挥最强功能。



怪兽基本能力包括：力量、体质、敏捷、魔力、智能。这些能力分别决定了怪兽的攻击、防御、速度、魔攻、魔防这几个战斗数值的高低。在怪兽等级提升的时候，系统会为怪兽分配一些基本属性点，并且可让玩家自由分配一定的能力点数，这是提高怪兽战斗能力的主要方法，所以要合理分配才能让自己的怪兽变得更强。以下就是提升各项基本能力所带来的战斗数值变化表。

各项战斗数值的相应提高情况

基本能力变更	HP	MP	攻击	防御	速度	魔攻	魔防
力量增加时	较多	较少	较多	一般	很少	很少	很少
体质增加时	大量	较少	一般	较多	一般	没有	没有
敏捷增加时	一般	一般	较少	较少	较多	很少	很少
智能增加时	较少	大量	没有	很少	很少	一般	较多
魔力增加时	较少	一般	没有	很少	很少	较多	一般



怪兽除等级变化外，不同种类还拥有长大、交配和合成的能力，玩家可以通过不同方式再让怪兽产生变化。

■长大

当怪兽可以长大时，系统会提示玩家，准备长大所需要的道具，比方说鼹鼠在10级时，就可以长大变为翡翠鼹鼠，但这时候玩家必须准备长大道具铁条，然后到怪兽牧场请怪兽管理员（NPC）协助长大。

长大后的怪兽，会在外观上发生变化，但未必会长成新品种，怪兽会在某个等级中被系统提示可以长大，如果超过这个等级，将会丧失长大的资格，所以请玩家务必注意，要随时关心自己的怪兽。另外，怪兽长大后，成长模式与成长曲线都会有所变动，功能或练级会更快速（相关条件和所需道具，玩家可至官方网站查询得知）。



■交配

怪兽也是分雌雄的，当玩家拥有两只性别不同、达到一定级别的怪兽后，就可尝试到怪兽牧场去为两只怪兽进行交配，交配后会产下一枚怪兽蛋。同时，在野外战斗也有机会获得怪兽蛋。注意，每只怪兽一生只能交配3次，玩家可要帮你的怪兽慎选好的伴侣哦！

将怪兽蛋交给怪兽牧场的小姑娘（NPC），就可以开始孵化怪兽蛋。孵化期间要为怪兽蛋提供各种道具作为孵化的能量，所喂养的道具不同和数量多寡同样会影响孵化出的怪兽种类。经过6小时孵化时间后，系统就会根据孵化时的情况，以及怪兽蛋父母情况，生成新的交配兽。交配兽最大的特性是不可长大，不可进化。



■进化

怪兽除了长大外，还可利用科技方式进行进化，一般进化兽不会出现在野外冒险场景中，进化兽进化后为1级，但拥有系统设定的较高成长率。至于进化所需要的胚胎和基因，须靠击败野生怪兽获得，主要道具通过完成任务获得。

如果玩家手里还有不少打怪打出的东西，还可玩玩道具合成。玩家通过变身成具备合成技能的宠物，合成出的各种希奇古怪甚至不易买到的道具，部分合成道具所需要的主要道具和原料，主要通过与NPC交易获得；原料则通过采集和挖掘获得。高等级的道具需要相对应的高级合成技能等级和高级的原料。



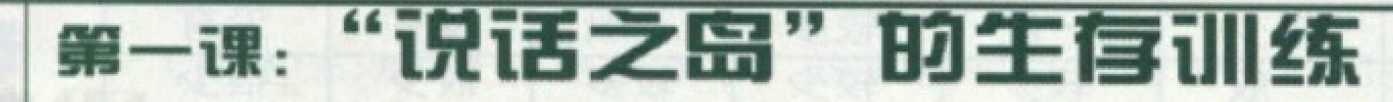
由于合成技能为天生技能，不能通过学习获得，因此拥有合成技能怪兽的玩家可要多加珍惜，至于怪兽是否拥有合成技能，除看怪兽本身外，玩家本身职业如果选择的是合成者，也能协助并提供合成道具的种类。

本文所述不过游戏内容之九牛一毛，仅是抛砖引玉，希望和大家一同讨论。P



说到《天堂》，恐怕所有玩家无不听过这款游戏的大名，这款目前亚太地区最热门的网络游戏以其出色的品质引起了国内玩家的广泛关注。在《天堂》游戏中的4个职业：王族、骑士、法师、精灵的优劣强弱也引起了玩家们的大讨论，而玩家普遍认为《天堂》中法师这一职业难度较高，同时法师这个职业也最富传奇色彩。不少玩家认为，练级难度不小，在此本法师结合多年教学心得向大家传授法师修炼之法，希望大家得此真传后勤加修炼，日后将法师种族发展壮大。

天堂火龙窟



第一课："说话之岛"的生存训练





如果你已是10级的法师就会自动离开出生地——歌唱之岛，来到"说话之岛"，这是个与大陆隔海相望的海岛，玩家可将"说话之岛"当作从新手区进入大陆的缓冲区，因此如果成功度过在这一地区的生存期，就可十分顺利地进入那个充满危机的大陆，去迎接新的挑战。

首先让我们先来了解一下这里的怪物，请注意除了在南方的夏洛伯之外，其它怪物是不会主动攻击玩家的。

"说话之岛"主要怪物介绍：

名称	特点	常掉物品
高伦石头怪	速度慢，血多，皮厚	柴刀 战锤
骷髅	经验高，难度大	矛、大盾、复活滚动条
狼人	比较强劲的敌人	肉、鳞甲、链甲
妖魔斗士	妖魔之中最为强大的	灯、盾
漂浮之眼	行动较慢，能使人麻痹	魔法宝石
人形僵尸	行动迟缓	灯
史莱姆	行动较慢	无
夏洛伯	这一地区最为强大的怪物	精灵短剑

坐标：

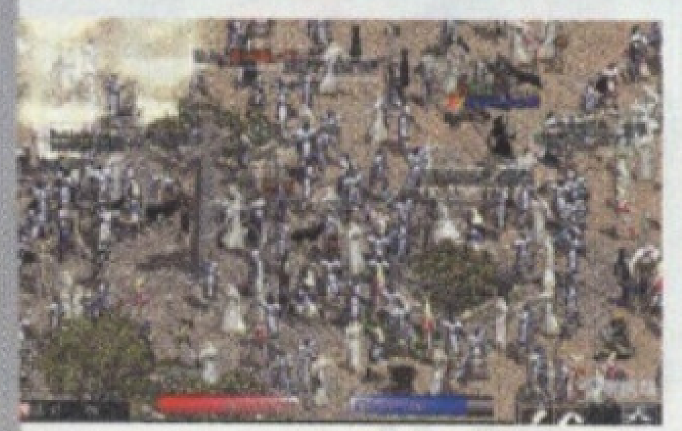
说话之岛港口	32632	32966
潘朵拉	32576	32963
说话村庄	32576	32945
PK场	32542	32924
冒险洞穴	32509	32864
吉伦之屋	32508	32865
训练场	32492	32865
巴辛	32432	32986

在来此岛初期，玩家们不要一开始就去南方的丛林，因为强大的怪物夏洛伯就在那里出没，玩家可在北方找高伦石头怪练级，注意务必与高伦石头怪保持距离。到了12级之后可去南边吉伦之屋学习三级魔法，之后可到地下打骷髅或找狼人练级，一直修炼到15级。之后你就可坐船去大陆，也可找人将你传送到大陆。

天堂火龙窟

第二课：法师小技巧

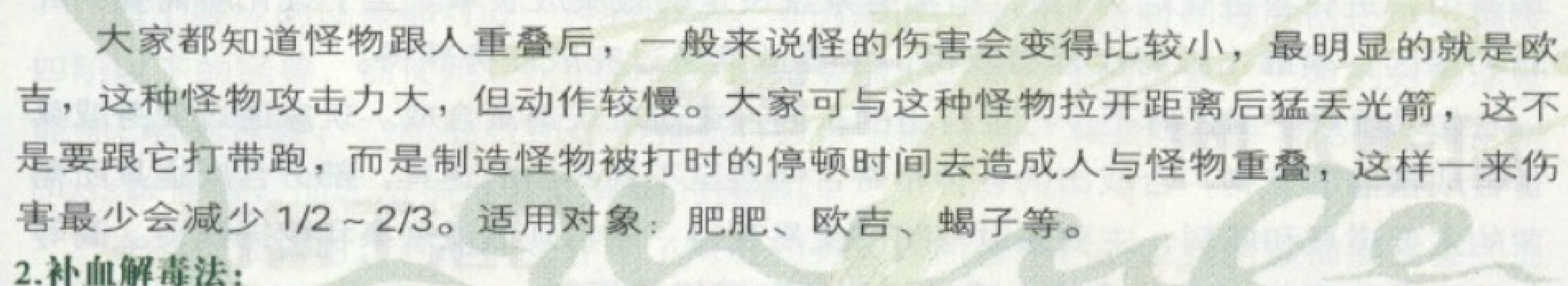




尽管你已完成了"说话之岛"的生存训练，但在大陆上还是要学会一些小技巧，这些技巧将给你带来不少帮助，甚至可让你逢凶化吉。

1.怪物重叠法：

大家都知道怪物跟人重叠后，一般来说怪的伤害会变得比较小，最明显的就是欧吉，这种怪物攻击力大，但动作较慢。大家可与这种怪物拉开距离后猛丢光箭，这不是要跟它打带跑，而是制造怪物被打时的停顿时间去造成人与怪物重叠，这样一来伤害最少会减少1/2～2/3。适用对象：肥肥、欧吉、蝎子等。



2.补血解毒法：

每次打怪时，法师总是会为了使用不同法术而手忙脚乱，笔者个人的习惯是打怪时按住鼠标左键，拉到频道上，再指回自己的人物。这时如果遇到中毒或要补血等状况，按一下法术热键马上补，然后立即又能指到怪物身上，可重复上述动作直到怪物死亡。这样一来法师根本不用喝药水。有谁喝一次药水能比法师补一次高级治疗来得血多呢？法师补一次就有100多HP的血。现在这种方法能让法师打很多怪而不用喝水。

第三课：法师的任务

天堂火龙窟

1.法师等级到15后，到“说话之岛”吉伦之屋找吉伦说话即可参加试炼，他会要你独自用“起死回生术”解决1只史巴托。史巴托在“说话之岛”冒洞2F有，也可跟召唤史巴托的法师买，或回大陆的远古战场杀。但因为15级并不好杀，建议可等提升至16级，再喝慎重药水去杀。笔者个人推荐找那些会召唤的人召唤史巴托给你杀，如果你是有钱人也可选择直接跟召唤史巴托的法师购买。杀死后请检查地上或身上有无“史巴托的骨骸”，如果有，可回吉伦那边领取试炼物品——“玛那魔杖”。

2.龙之谷卡瑞试炼——屠龙剑

法师试炼屠龙刀比较方便，不过要注意你够不够强，必备物品就是魔宝还有要会召唤的法师，到了那里，也是往上走，找个怪不会打你的地方，开始召肥肥，召出来杀掉他，一直重复，大概打个两三百只就有屠龙刀了！

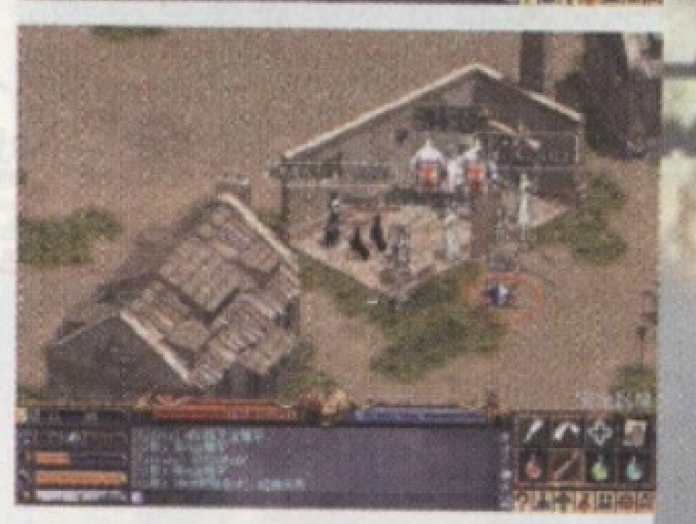
凡是全职法师都可试炼屠龙刀，要像笔者提供的方法进行的话，要带一大堆的药水才好，另外还要有隐斗才有可能走到光荣之堂。建议都用创杖试炼，因为你打死长老大概10次以后他就没有魔力了，而对他进行攻击一次只能打掉他5～6滴血。

第四课：养狗心得

天堂火龙窟









比起骑士法师的成长来说，全职法师可用艰难来形容，尤其对于刚刚踏入《天堂》世界的新手法师来说更是如此，但如果有狗的帮忙至少可让法师的成长道路变得平坦一些。

你先要买两条6级杜宾，然后立即转战奇岩。你可在店里花1000买复活卷，也可以700～800元的价格向别的玩家收购。如果是两条狗的话起码身上随时都有两张以上的复活卷，然后再买好补血药水和回城卷轴。接下来请培养自己保证狗狗身上随时随地都有一张回城卷轴的好习惯。从狗场带狗出来，第一件事就是使用回城术。收集狗狗身上的东西之后，第一件事还是放回城（这一点一定要牢记）。如果狗狗在咬怪过程中死亡，第一件事就是按回城起飞，在城里救活狗狗。狗狗的尸体是会和你一起飞回城里的。随时保持狗狗满血和在非常饱的状态下。稍微饱的状态下，虽然狗狗不会离开你，但小心些总是好的。

先让狗狗去挑侏战和哈伯哥布林，这时就一定要用到复活卷和回城卷了。你会因为带狗而减慢升级速度。不要紧，慢慢来吧。这里狗狗可升到12级。在狗狗10级以前，还是不要叫它去咬狼人。

狗狗12级以后，你可带它去肯特桥下左边打侏战哈伯，那里有高伦石头人，叫狗狗咬的话，要注意给狗狗补血。遇上莱肯带着狼人，你就赶快施放一个火球，然后跑吧，狗狗会帮你解决的。跑远一点后，再补放个火球。

这里说一下关于玛那魔杖。没有加过武卷的玛那，实用性不是很高。因为法师的挥杖速度慢，HP也少，在挑怪时，很难有机会吸到10点以上的MP。补救的办法是给玛那加拟武，然后自己喝绿水。变成骷髅更好，可加快挥杖速度。但出于经济效益，买变卷有一定的难度。那么你就拟武玛那，然后喝绿水，跟你的狗狗一起砍高伦怪。要注意帮狗狗补血，在这里可把狗狗带到15级。

如果有两只15级的狗狗就可带到风木区去咬狼人了，此时，你的等级应该在25左右，可考虑存钱买根力杖了。法术书5级的，学高治和圣洁。6级的法书，推荐先买体魄。你此时的目标，就是力杖、高治和体魄。力杖的市价目前在8W～10W之间，高治不出意外在4000左右吧，体魄贵一点，4W～4W5之间吧。也就是说，你要有至少15W的现金，才能够实现。不过不要怕，有了2条15级的狗狗，赚15W并不难。当力杖拟武之后，建议将快捷键设成F5回城、F6红水、F7力杖、F8玛那。注意MP不应花费在打怪上，而是时刻保持保护罩、铠甲护持、力杖玛那的拟武状态上。这时，你的力量从初始的8点提高到了16（力杖加力量3点，体魄加力量5点）。

两只狗狗都17.8级左右，考虑带到鳄鱼岛上练。要练狗的话，就用玛那；自己要升级的话，就用力杖。在岛上，狗狗可练到20级以上。运气好的话，能打到极道落雷。而且这里鳄鱼的攻击力并不高，只需两三个红水，就可轻松搞定两三条小鳄鱼。切记不要贪心去砍大鳄鱼，会死得很难看哦。



仙境传说

由新手走向二转之弓猎篇

■游侠 丹兹尔

《仙境传说》（RO），这款曾经被人称作其他网络游戏杀手的游戏，已于2003年初在大陆开始公开测试。有人说RO进入了大陆，就是其他网游的世界末日，当然这说法夸张了些，不过以现有的在线人数看，此游戏的确倍受玩家喜爱，其风格清新可爱，类似于《魔力宝贝》，且又结合了欧美即时制的战斗方式及丰富多样的职业系统，确实把游戏推向了一个较高的层次。游戏现今包含了战士、弓箭手、魔法师、商人、服事、盗贼六大职业，此篇文章将为玩家详细介绍弓箭手的升级路线及技巧。

1.由初学者成长为弓箭手

第一次进入游戏将进行新人物的创建，作为弓箭手玩家，初始属性值最好设置为STR：3；AGI：9；DEX：9；INT：7；LUK：1；VIT：1。STR对弓箭手没什么作用，但考虑到负重能力和在初学者时的攻击力，还是加了3点。

人物创建完后，玩家被安排在一座城堡的旁边，走进城堡后，与名为“注册人员”的NPC对话并选择相应选项，然后进入初学者试炼场。

进入试炼场：第1站，进入大厅，与左边的一位初学者讲师对话，从中了解到游戏操作方面的知识。

第2站，进入大厅右边的房间，与里面的两位接待人员对话，在此会得知游戏中需要注意的事项及一些规矩。

第3站，回到大厅，在初学者讲师旁有一位士兵模样的NPC，与其对话进入下一阶段试炼。

第4站，被传送后的房间内，分别与两位进行人员对话，进入满是绿棉虫的草地。玩家要注意避让以免被绿棉虫群殴致死。

第5站，冲过草地后进入对面的城堡，先后分别有3位NPC，对话后将对你进行性格测试，一系列测试完成后，最后的教练会为你打分、给予一些新手物品，并问你自己



选择职业还是根据性格分配职业，建议玩家自己选择。这里选择的作用并非就职，而是选择之后会被传送到该职业的相应城市。到了城市之后，便开始自己的升级之路了。

弓箭手被传送到斐扬城上方的弓箭手协会，出了协会往下走，进入斐扬城，到城市东北方的武器商店买把长剑（LV2可装备），便可以从南城门口出城杀怪了。

a.升级：

LV1～LV4：在城外杀波利、虫蛹、绿棉虫、疯兔，在LV2时装备长剑。

LV5～LV9：仍然杀波利、虫蛹、绿棉虫、疯兔，不过此时可以多打一些树精，所得到的人物经验和职业经验都不少。等职业等级到4级，玩家就可以坐下休息了，这样回血速度会稍微快些。

LV9～LV12：以打树精、绿棉虫为主，还可以走到旁边的64号和62号地图去杀罗达蛙、小鸡、秃鹰，会得到比较高的经验。LV9～LV12是较难熬的一个阶段，玩家要有耐心。

分配点数：弓箭手的属性点加法比较单一，升级时将属性点数全加在DEX上即可。技能点数全部加在基本技能上即可。

b.就职：

在玩家人物等级大概12级时，职业等级也该有10级了（基本技能LV9），此时你可以到斐扬城高呼"我可以就职啦"，并跳舞庆祝一番。这可是一个转折点，玩家终于可以告别LV9～LV12时极为枯燥的练功，到别处去闯闯了。

职业等级到10级后，从斐扬城的东北方传送点出去，走到弓箭手协会，与大厅的NPC对话选择就职弓箭手。就职需要你采集3种树枝，分别是世界树枝、智慧树枝、天地树枝，这些可以去道具商人那里买，也可以去打树精获得，不过一般来说在就职之前玩家应该已经拥有无数个这3种树枝了。

就职成功后，人物的造型焕然一新，变得帅气了不少，并赠送弓一把（不必为去买那个1000元的弓而发愁了）。恭喜你，你已经成为一个真正的弓箭手了，此时你的HP和攻击力都大有提升，装好弓、买好箭，出城闯荡一番吧，顺便把曾经欺负你的怪物再狠很地教训一下^O^。

2.由弓箭手成长为猎人

成为弓箭手后，就不必局限在斐扬城附近练级了，此时应该向中央城——普隆德拉进军了。沿路上继续杀点小怪物，先提升自己成为弓箭手后的职业等级。由于攻击力的提升，职业等级很容易升级，到职业等级4时，将技能鹗枭之眼加到LV3，苍鹰之眼加到LV1，就可以利用弓箭手的远射程越级杀怪了，此时等级会如同飞一般疯长。

a.升级

LV13～LV18：到中央城附近的24号地图去杀曼佗罗魔花，此花不会移动，但会主动攻击玩家，并且射程有一定距离，不过不用怕，拥有苍鹰之眼LV1的你，射程会比它稍远一些，可以轻而易举将其杀死而自己不损丝毫。











LV19～LV24：到曼佗罗魔花旁边的25号地图去杀溜溜猴。千万不可硬杀，否则会死得很惨……此时，弓箭手的一大超级技巧——卡位，便应运而生。溜溜猴出没的地方有山，即地面是有层次的，此时你可以站在山上向山下（或者站在山下向山上）靠近山边的溜溜猴射箭，而猴子却毫无反应，只能干等死，是不是很爽呢？选择溜溜猴还有一大原因，溜溜猴是有盗属性的，即它会拾取掉在地上的东西，当你在山上射死一只山下的猴子时，可能又会有另一只猴子为了拾取东西而靠近山边，此时你又可射死它，如此一来，等级也快速地节节上升。

LV25～LV40：离开中央城附近，向盗贼城——梦罗克进发。走到梦罗克附近的58号地图去杀蚯蚓，同样是利用卡位来杀。由于在山边的蚯蚓不多，蚯蚓移动速度又很慢，因此玩家要学会先对蚯蚓射一箭，然后引蚯蚓到山边，接着自己再走下山或上山去射杀，这样比站在山边干等着要好很多。LV35很容易就升到，LV35以后升级就开始慢了，所以在LV35～LV40时就进入了第2个升级枯燥期。

LV41～LV53：此时有几种升级路线可供选择。（1）回中央城附近，到15号地图利用卡位去杀蜈蚣，此路线的优点是升级快（蜈蚣等级很高），并且多层山的构造使得卡位比较容易；缺点是危险性很大，蜈蚣是主动攻击玩家的，并且其高攻击力可能秒杀玩家，因此在引蜈蚣卡位时要特别当心，否则死亡过多得不偿失，反而升级会很慢。（2）回到弓箭手协会附近，配备银箭组队进僵尸洞（位于协会到斐扬城的途中）第3层练级。优点是虽然迷宫走得比较乏味，不过大家组队配合能使练级增添些许趣味，缺点是没杀蜈蚣升级快，且不能卡位费HP较多，并且不组队很难单独进去杀。（3）去法师城吉芬附近的17号地图卡位杀犬妖，优点是那里人少、怪物多，杀得频率快一些（蜈蚣那里的玩家真多@_@），缺点是同样没杀蜈蚣升级快，且犬妖移动速度不慢，不容易引。每种路线各有优缺点，至于选哪种路线，要看玩家自己的倾向了。

分配点数：属性点数基本还是全加在DEX上，走高攻击力路线；当然还可以走高速路线，即当DEX到70时就加AGI，提高自己的射速，也是非常好的选择；如果玩家以后想做一个纯操纵鹰的猎人或纯陷阱猎人，可以在DEX到70后就开始加LUK和INT，以后单靠陷阱和猎鹰进行攻击。技能方面，按照鹗枭之眼LV3、苍鹰之眼LV10、双连矢LV10、鹗枭之眼LV10、心凝神聚LV9的顺序加即可，箭雨技能不要加，其作用不大。

b.就职：

在人物等级53级左右时，职业等级也该到40级了，现在可以向猎人工会出发，开始二转的旅程了。

猎人工会在一个比较偏僻的丛林中。具体的位置是斐扬城附近的76号地图，在地图中间的茂密竹林中，站着一个NPC，与其对话便可进入猎人工会。

在工会内和中间的NPC对话即可转职为猎人，装束再次改变。转职后HP提高了500左右，SP提高将近一倍，射速也会提升很多，可是应该在头上盘旋的那只鹰呢？别急，先出工会，在附近杀杀僵尸鬼、毒蘑菇、转转蛋什么的，很快将职业等级升级到LV5，加动物杀手LV3、驯鹰术LV1，再回猎人工会，走到负责转职的NPC右边，与秃鹰管理员对话，花2500借用一只鹰即可。

3.猎人未来路线的选择

当踏入猎人的领域，你未来的路线将不再单一，而是有所选择的了。一般来说猎人发展路线有3种，鹰猎人、陷阱猎人和超级射手。下面详细介绍一下这3种猎人：

（1）鹰猎人：操纵猎鹰为主的猎人，属性点以加INT

和LUK为主。猎鹰的作用不仅是技能中的“闪电冲击”，其最大的作用是在平时帮玩家攻击敌人。鹰的攻击是无视敌人防御的，就是说，不管敌人的防御是多少，它都消耗敌人同样多的血，并且鹰的攻击范围是9格，当怪物们靠近时可以一起攻击，可谓威力具大。那么究竟鹰在何时会出击帮助玩家，每次出击攻击几下，攻击威力又如何呢？

出击率：由LUK决定，出击率是LUK×0.3，当玩家将LUK加到100时，鹰的出击率则达到30%，即每射3箭就会出击一次，真是勤快。

出击时攻击次数：由职业等级所决定，职业等级在LV1～LV10之间攻击1下，LV11～LV20之间攻击2下，依此类推，直到职业等级到41时出击一次可攻击敌人5下，相当于一次“闪电冲击”的威力了。

攻击威力：由DEX和INT共同决定，每攻击一下的威力等于2×[dex/10（取整）+int/2（取整）]+80+技能“钢啄”的等级×6，从公式可以看出，INT对鹰攻击威力的影响很大，提升1点INT则可以提升1点威力，因此INT的提升对鹰猎人非常重要。

（2）陷阱猎人：以放置陷阱为主的猎人，属性点以加INT和DEX为主，稍微加些STR提高负重力。没有陷阱的辅助，猎人可以说毫无威力，任何一种猎人都需要陷阱的辅助，尤其是定位陷阱，而陷阱猎人不仅以陷阱作为辅助，还以陷阱当作强大的攻击力。一般来说陷阱猎人最多使用的是地雷陷阱和爆散陷阱（全体攻击），当怪物踩上去会自动爆炸，给予怪物极大的打击。

地雷陷阱的威力：（Dex+75）×（1+Int/100）×地雷陷阱的等级=地雷攻击力。当DEX到130、INT到100时，一个陷阱的威力可以打击敌人2100点左右的血，威力还是相当可观的。

爆散陷阱的威力：（Dex/2+Int+75）×爆散陷阱的LV=爆散攻击力。当DEX到130、INT到100时，陷阱可达到1200的威力，如果范围内敌人众多的话，非常有用。

（3）超级射手：超级射手是继续发扬弓箭的威力，让猎鹰和陷阱只发挥纯辅助作用，而以提升自己的攻击威力和速度为重点发展起来的猎人，属性点以加DEX和AGI为主。有了高DEX的弓箭手，可以说威力无穷，再加上高速的箭，那更是所向披靡。大量提高AGI，不仅能使射速（ASPD）上升，还可以提高自己的回避率，可谓一举两得。

射速（ASPD）：每提升4点AGI，就能提高1点ASPD，也就是能将攻击间隔时间缩短0.02秒，不要小看这0.02秒，当ASPD到160以上时，会缩短攻击时间间隔0.2～0.3秒，本来攻击时间间隔就为0.9秒左右，这下可以缩短到0.6秒，效果就会非常明显。

每种猎人都有其自身的优势和劣势，猎鹰虽然攻击了得，可无视防御也同样有着缺点，对于防御低的怪物或者相克属性的怪物，其攻击力有时不如弓箭来得强；陷阱猎人在团队合作中举足轻重，但缺点也显而易见——非常消耗资金，一个陷阱就是100z；超级弓箭手威力和射速都让人赞叹，但如此低的LUK和INT会影响玩家杀怪的掉宝率和技能使用次数。究竟选择哪种路线，还要看玩家的偏好。

从初学者慢慢走向了成熟的猎人，作为玩家的你是否很有成就感呢？相信此时的玩家已经对游戏的整个系统构成有了很全面的了解，完全脱离了新手和中手，迈向了高手的行列。最后愿游戏中的每位玩家都能遵守不抢怪、不骂人、不用外挂的规矩，在游戏中，在新的一年中，得到应有的快乐！





CS1.6全面评测报告

■四川/卖克狼

2003年1月17日凌晨4时许，当你们还在睡梦中时，却有很多玩家通宵达旦等待一款游戏的推出，这款游戏正是酝酿已久的CS最新测试版本——1.6。虽说只是个测试版本，但由于采用1.4版相同的宽带传输平台形式免费发布（Steam），自然吸引了来自世界各地CSer的眼球。这个新版本不仅仅是增强了战术和玩法，还有许多令人心动的功能……

黎明前的反思

回望1.6版发售过程，曾有过几次令人很不愉快的风波，经历过那段漫长等待的玩家，至今肯定仍然耿耿于怀。首先，我们回到1.6版发售前（2003年1月8日），当大家还在默默期待测试版到来时，国内一家著名CS网站，为了提高网站访问量，竟在网上放出假冒的下载地址以及测试图片（图片其实转自国外前瞻）。于是，毫不知情的玩家拥进网站，纷纷下载这个所谓的测试版本。1个小时后，网站工作人员发现事有蹊跷，立即删除了下载地址和测试图片……结果很明显，一部分玩家因下载到所谓的测试版而欣喜若狂，另一部分没能获得测试版的玩家失望之感油然而生。但当大家发现这只是1.4版后，两群玩家的心态完全颠倒：先前的兴奋变成了愤怒，原本的失落变成了庆幸，一时之间，各大CS论坛辱骂声此起彼伏。但这一切对比1.6版发售后的混乱局面（2003年1月17日），完全不能同日而语。混乱局面是由官方VALVE一手造成，因为1.6版前期历经多次“跳票”，玩家对游戏期待度越来越高。当测试版公布下载地址后，全世界玩家蜂拥挤进VALVE服务器，一度导致网络处于瘫痪状态。特别对于国内并不发达的宽带网，整个升级过程更是惨不忍睹。并且升级过程中Bug的蜂拥而来，使得原有1.6版的享受变成了折磨。这似乎证明了一句老话：黎明前的黑暗虽然是暂时的，但等待却是漫长的……

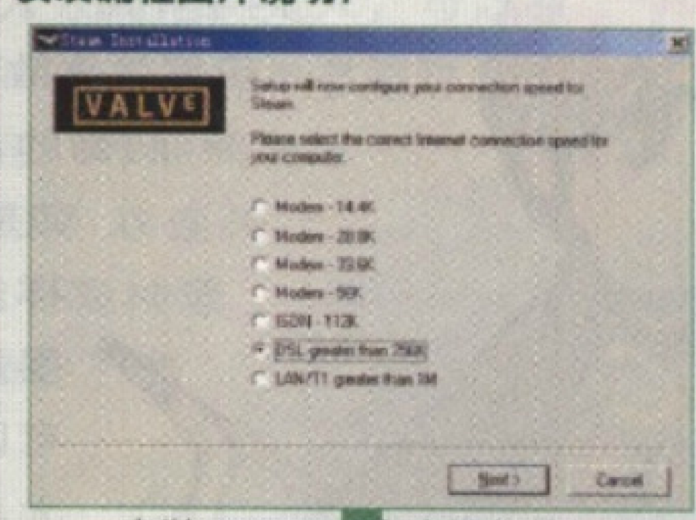
注：测试版是以Steam 2.0形式发布，正式版将会推出零售版升级包，以方便没有联网条件的玩家进行游戏。

考虑到Steam 2.0安装过程比较繁琐，笔者按照顺序依次说明，希望大家能因此一劳永逸。**①安装Steam 2.0客户端软件（4.01mb）→②运行Steam 2.0下载系统文件→③创建或配置用户账号→④更新《半条命》基本程序→⑤激活CS→⑥下载CS升级文件→⑦进入CS初始界面。**CS安装过程到此全部结局，但在开始游戏前，还需对VGUI 2.0登录界面进行设置，以便从容地接受这场枪林弹雨。

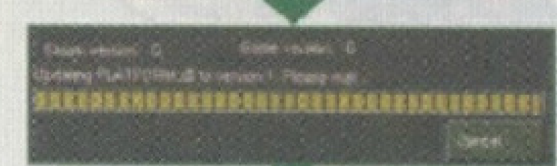


A 加入游戏：加入局域网、互联网、观看比赛等服务器。
B 创建游戏：创建局域网、互联网、观看比赛等服务器。
C 基本设置：键位、画面、声音、个人爱好、网络选项等设置。
D 退出游戏：退出CS，Steam 2.0仍然与互联网连接。
E 聊天软件：和QQ有着异曲同工之效，即使不在同一服务器，也能与朋友们进行联络。
F 服务器：查看服务器当前运行状态。
G 设置：网络选项和常规设置。
H 控制台：新控制台会进行命令逐渐提示，方便玩家更好地设置游戏。
I 录像控制菜单：使用ViewDemo调出录像工具栏，能实现诸如加速、减速、跳帧等新功能。

安装流程图片说明：



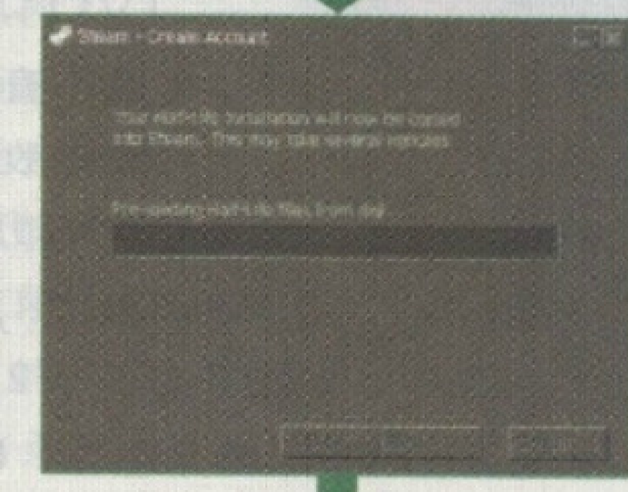
安装STEAM2.0客户端软件。



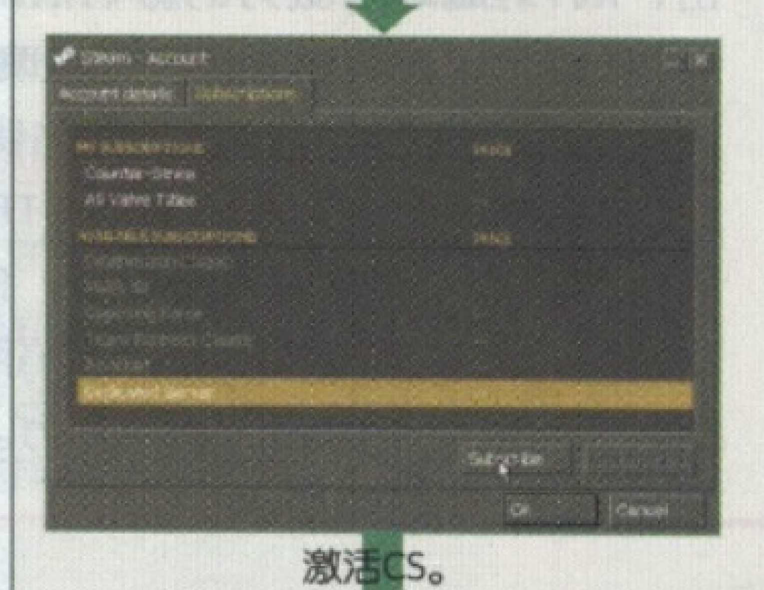
运行STEAM2.0下载系统文件。



创建或配置用户账号。



更新《半条命》程序。

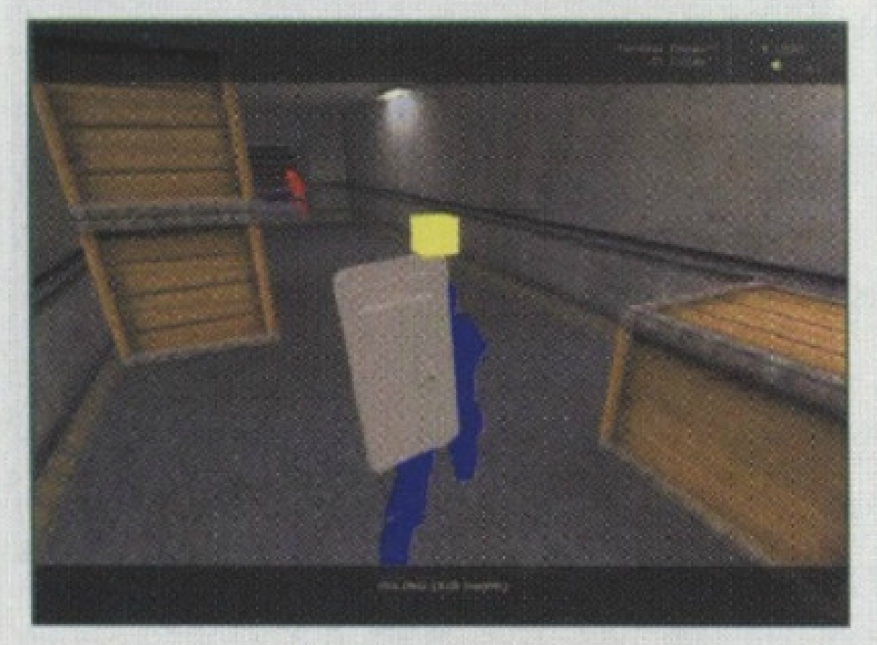


激活CS。

下载CS升级文件。



进入CS初始界面。


作弊器层出不穷。

注：Steam 2.0是完全免费版本，不需要任何CD Key，测试版将自动更新为正式版本，建议有宽带网的玩家使用。升级时需要等待，等待时系统会出现假死现象，只有耐心的玩家才能看见胜利的曙光。

在CS世界中，如果问CT或T最怕什么?无疑，作弊是最令玩家害怕的"角色"。自从1.3版打响反作弊持久战以来，Valve和作弊器之间斗争从未停止。即使号称能防止任何作弊手段的STEAM2.0系统，也同样未能逃脱作弊器的魔爪。1.6刚发售，网上就开始有作弊器出现，从自动瞄准到穿墙透视，从加速前进到隐身行动等应有尽有。很多玩家都是为了满足好奇心，偶尔使用作弊来体验无敌的快感。但正是因为这种好奇心，打乱了CS原有的平衡性。其实要想真正消灭作弊，靠任何反作弊系统都无济于事，只能靠玩家自己。从理论上讲，作弊和反作弊斗争将继续斗争下去，两者关系就像正义与邪恶一样，作弊器灭亡了，反作弊也就消失了。

测试报告

竞技游戏往往都会不断发布新版本来提高平衡性，从而继续延长游戏寿命，这一点早在《星际争霸》和《魔兽争霸》得到应证。CS也不例外，虽然引擎使用周期接近四年，但Valve却从未对CS放弃希望。1.6版"亮点"是新武器和装备的加入，将CT和T平衡性提升至前所未有的高度。改良的界面菜单和系统设定，使得玩法变得更加多样化，下面就让我们先睹为快吧。

武器装备

GALIL

购买价格：$2000

弹药类型：5.56mm

弹夹容量：35发/夹

弹药携带：70发

武器说明：T专用

简要介绍：采用与M4A1相同的5.56毫米子弹，具有射速快、后坐力小、穿透力强等特点，多达35发子弹能在瞬间消灭聚集的敌人。美中不足的是，备弹量较少并且声响极大，一定要把子弹用在刀刃上。

GALIL和FAMAS弹道测试图，左木门是三连发弹痕，右木门是扫射弹痕。

弹道分析：在三连发点射测试中，前两发子弹拥有较高精确度，但第三发子弹精度性无法得到保证，会向四周进行小范围偏移。扫射测试中，前10发子弹能控制在准心周围，后25发子弹却有明显的差距。弹道比实际准心有更大误差，精确度自然没有同类武器高，通常用于近身作战或障碍物较多的巷道战。

FAMAS

购买价格：$2250

弹药类型：5.56mm

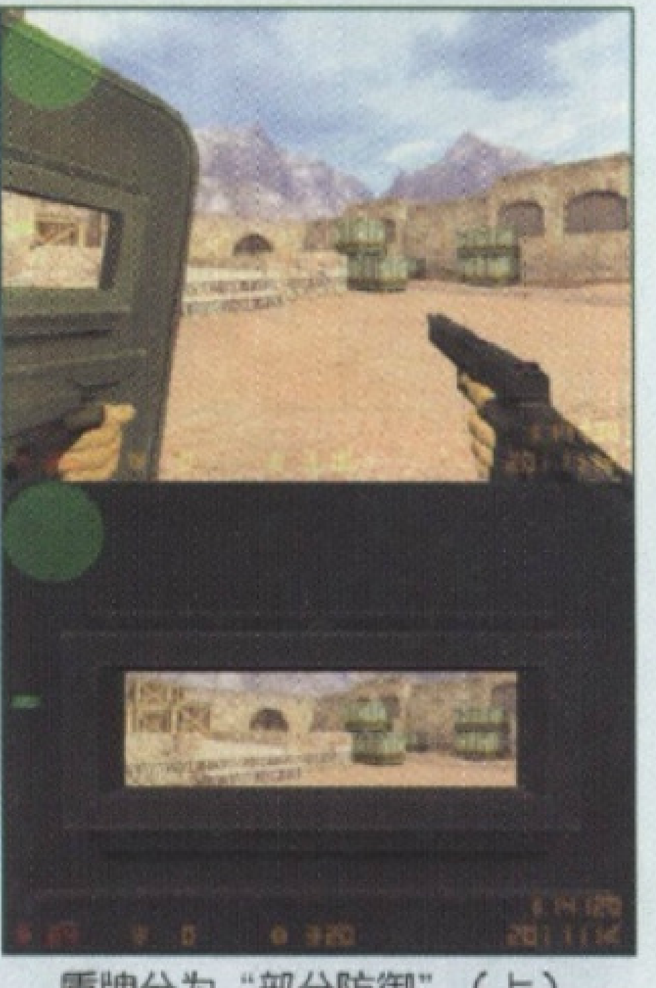
弹夹容量：25发/夹

弹药携带：75发

武器说明：CT专用

简要介绍：CT也有属于自己的5.56毫米武器FAMAS，它比M4A1拥有更低廉的价格。虽然有"三连发"点射功能，但由于弹夹备弹量太少，无法取代M4A1和AK-47主战地位。

弹道分析：对比来看，FAMAS弹道精确度比GALIL略胜一筹。由于有"三连发"特殊功能(默认鼠标右键切换)，三连发测试非常令人满意，三发子弹几乎射在同一点，不会出现大范围的偏差。扫射测试时，后15发子弹弹道移动范围较少，一直保持左右射击范围相同状态，是近身作战和远程作战的好武器。


盾牌分为"部分防御"（上）和"全身防御"（下）。

防暴盾牌

购买价格：$1000

武器说明：CT专用

简要介绍：盾牌是1.6最有创意的装备，分为"部分防御"和"全身防御"两种模式，两种模式都只能降低敌人武器伤害力，并不能真正做到无敌。当在"部分防御"模式时，优点是能使用副武器进行攻击，缺点是只能阻挡侧面范围来袭的子弹。而在"全身防御"模式中时(默认鼠标右键切换)，好处在于能保护身体所有部位，坏处在于观察范围较小并不能攻击，要根据战场局势来选择相应防御方式。遗憾的是，使用盾牌只能携带副武器(手枪、匕首、炸弹；但T双枪Dual 96G不包括在内)，并且副武器特殊模式将自动失效(CT默认手枪消音器、T默认手枪模式转换、匕首大砍)。附带一提的是，T默认手枪Glock 18攻击力得到加强，使得T和CT手枪战平衡性更上一层楼。

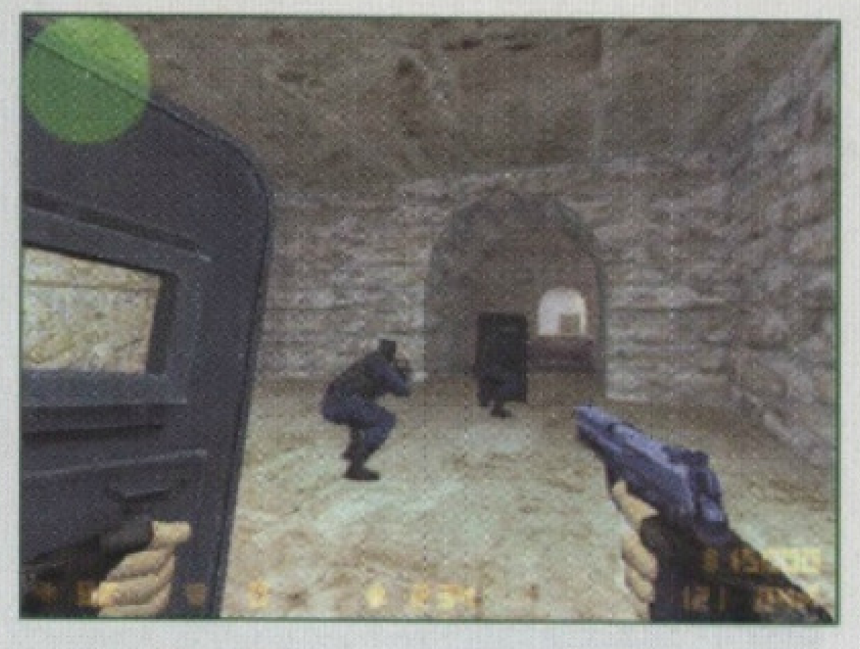
注：如果你是老玩家，M4A1和AK-47仍然是你主战武器；如果你是新玩家，就专心"修炼"两把新武器，因为新武器对于任何玩家都是新起点。

购买菜单

1.6版改变原有购买键位，新菜单以价格标准重新排序。这只是一个小改动，却打乱了老玩家长期购买习惯，希望大家尽快熟悉购买菜单，投入到新战场中来。

快捷键	T武器	CT武器
B·1·1		
B·1·2		
B·1·3		
B·1·4		
B·1·5		
B·3·1		
B·3·2		
B·3·3		

快捷键	T武器	CT武器
B·3·4		
B·4·1		
B·4·2		
B·4·3		
B·4·4		
B·4·5		
B·4·6		
B·8·8	无	


盾牌手一前一后保护队友安全。


主战角色要尾随盾牌手前进。

地图一览

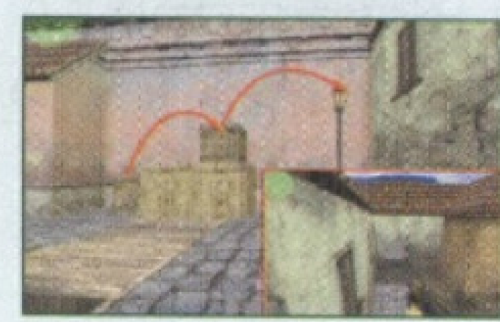
阿芝台克 De_Aztec


经过修改的阿芝台克。

特征描述：修改CT和T基地、吊桥、石桥、木门、通道等区域。

战术简介：战术分析已刊登于2002年20期《大众软件》。

德国 De_Inferno)


德国路灯不仅仅是用于照明。

特征描述：重新绘制场景材质贴图，修改了CT和T基地形状，道路两旁增加漂亮路灯。

战术简介：打破以前CT统筹全局局面，双方人员在作战上各有所长，团队配合提高到新境界。

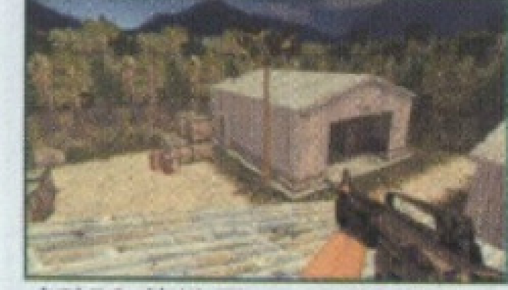
罗马城堡 de_Piranesi


罗马城堡梧桐树可以发挥高级Camper战术。

特征描述：户外场景加入大量梧桐树，改变城堡内部复杂的通道，对于炸弹爆破点有准确说明。

战术简介：梧桐树的出现，不仅是方便双方队员户外隐藏，利用跳跃技巧还能实施高级Camper战术。

飞机跑道 De_Airstri


新加入的地图——飞机跑道。

特征描述：著名地图制作人CHRIS AUTY继阿芝台克后新作品，也是1.6唯一加入的炸弹爆破地图。

战术简介：战术分析请见本栏目后续报道。

注：新地图完全兼容CS老版本，只需要将地图文件拷贝到相应目录内。

心得篇

1.6版重现团队配合精神

CS成功原由，主要是其宣扬的团队合作精神。为了体现团队配合精神，在1.6版加入了一名重要“主角”——防暴盾牌。正如前文所言，你绝对不能忽视它的存在，它是保护狙击手、VIP、人质、携带C4炸弹的重要角色，甚至能帮你扭转战场败局。

对于CT而言，上一局阵亡玩家，身上不会拥有主武器，是购买盾牌的最佳人选。其它队员待他们买好手枪和盾牌后，全体队员整装待发。行动时让盾牌手保持在重要队友前面(狙击手或VIP)，由于盾牌并不能进行左右手切换，盾牌手始终都是左手持盾，右手持枪。这是一个对战术非常重要的设定，也是最容易被忽视的环节。换而言之，在“部分防御”模式中，盾牌始终都只能防御身体左侧区域，右侧区域完全暴露在敌人武器下。因此在行动时，尽量让盾牌向右偏移，以保证盾牌始终抵挡在身体正前方，从而阻挡敌人出奇不意的攻击。不过这种做法缺陷在于，盾牌手只能防御前方区域，遇到后方冒出的敌人，几乎必死无疑。建议盾牌手不要单独行动，如果非要购买盾牌，最好同时让两名CT购买盾牌，互相进行掩护。另外三名CT使用M4A1或狙击枪，组成1.6中CT最强的攻防阵式。作战中，两名盾牌手的职责，就是要一前一后保护其它队友安全。当进入地图特殊区域时(Camper地点或狙击点)，先利用透视镜查看附近是否暗藏杀机，再继续行动以确保队友安全。同理，其它队友要完全配合盾牌手行动，行动时尾随盾牌手前进，这样既可以在第一时间保护盾牌手的安全，又能借助盾牌减少敌人杀伤力。一旦发现敌人，盾牌手不要惊慌，根据战场趋势选择相应方法进行攻击。在“部分防御”模式中，旋转盾牌防御敌人所在方位，用手枪借助露出的缝隙进行还击；在“全身防御”中，则要蹲伏利用盾牌抵挡敌人子弹，待敌人子弹耗尽更换弹夹时，切换手枪给予致命一击。当盾牌手子弹消耗完时，绝对不能呆在

原地更换弹夹，因为此时盾牌会发生方位转换，要懂得向右旋转盾牌，来保护自己安全。假如发现T方单个活动的狙击手，利用“全身防御”慢慢向狙击手靠近，盾牌手完全不用害怕狙击手。在测试中，发现狙击枪无法击穿坚硬的盾牌，子弹不会给盾牌手造成任何伤害。大多数情况下，狙击手看着你靠近就会开枪，在他开枪后的停顿时间击毙他。对其它队友而言，最好躲在盾牌手后面，借助盾牌掩护进行反击。激战中，盾牌手很有可能被敌人子弹所吞没，但为了保住身后队友的性命，这种牺牲精神正是1.6版所提倡的。

对于T而言，虽然不能直接购买盾牌，但可以消灭CT来得到盾牌。对比来看，T难度偏大，因为盾牌可以阻挡任何武器子弹，这给T方造成巨大的被动局面，要依据距离长短采用不同攻击方式。在远距离作战中，可以先用手榴弹来减少盾牌手生命值，然后迅速消灭主战角色再专心对付盾牌手。因为盾牌手所配带的手枪在远距离作战中，不会对T方造成太大威胁。但要想解决盾牌手，可并不容易，你必须要清楚盾牌手致命的弱点——攻击所产生的反作用力会使盾牌发生抖动和偏移。这种抖动和倾斜非常具有规律性，当你射击盾牌上方区域，盾牌会向左偏移并露出CT身体下方脚部；当你射击盾牌下方区域，盾牌会向右偏移并露出CT身体上方头部。并且使用重武器(狙击枪、重机枪、AK-47)所产生的反作用力更大，攻击时间越长盾牌偏移度也就越大。利用这个重要特点，主战T先使用重武器射击盾牌，待盾牌偏移露出CT头部或脚部时，其它队友瞄准露出部分猛烈还击，这再次体现了团体配合的精神。如果是在近距离作战时，就要想办法靠近盾牌手。由于盾牌手左方视线都被盾牌所遮挡，很难在视线中找寻快速移动的T，近战能力自然大幅度降低。只要不断围着盾牌手旋转奔跑攻击，找到机会从背后就能偷袭他。但注意T在近身作战时，不能使用炸弹(手榴弹、闪光弹、烟雾弹)，否则盾牌反弹回的炸弹很可能把你送回老家。值得一提的是，在“全身防御”时，盾牌面积刚好遮挡住玩家身体，当发现墙角有蹲伏的盾牌手时，要利用雷达分辨盾牌后是敌是友，不要死不瞑目倒在敌人枪口下。从以上战术总结可以看出，1.6版盾牌手和狙击手形成对立局面，熟练掌握盾牌和手枪切换时机，将成为战场中厉害的防御角色，意味着狙击手独步天下的时代过去了。

团队配合的另一大改动，是修正了安弹和拆弹玩家的奖励制度。记得在以前，T都不愿意携带C4炸弹，经常将C4炸弹扔在基地内，甚至有些玩家以安装C4炸弹为耻辱——这是CS玩家的悲哀。相反，很多CT听着“滴滴”着响的C4炸弹，却没有玩家敢前去拆解C4炸弹。更为可笑的是，当有CT奋不顾身前去拆解C4炸弹时，其它队友不但不进行掩护，反而挥舞着匕首快步离开炸弹现场……这一切在1.6版中，绝不会重蹈覆辙。安装C4炸弹并成功引爆的T将增加三个杀人数奖励，成功拆解C4炸弹的CT也将增加三个杀人数奖励。相信这一创新改动，能激励更多缺乏团队配合的玩家，去完成危险的任务。

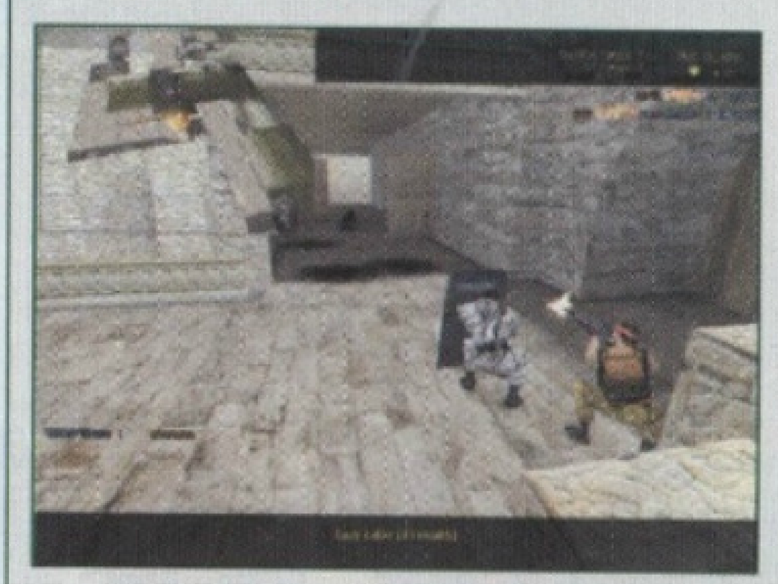
新的系统状态栏中(默认TAB键查看)，存活的玩家无法观看对方人员阵亡情况，只能看见自己队友是否阵亡。战场上永远都呈现不可预料的局势，必须时刻留意敌人死去的尸体，大致推算出敌人现有的人员数量，发动准确的进攻才有可能赢得胜利。玩法上另一大改动是引入了“立体雷达”，正如其名，新雷达能显示出队友、人质、C4炸弹立体方位。举个例子，阿芝台克地图中，你能直接判断出雷达中的C4炸弹是掉落至水路，还是掉落在水路上方的吊桥面，玩家再也不会因找寻它们搞得昏头昏脑，战场整体策略也因此得到加强。不仅如此，雷达还会以闪动方式显示安装后的C4炸弹，这是对T最有利的改动。借助雷达中闪动圆点来判断，C4炸弹安装A基还是B基，使战术策划更具准确性。而玩家抱怨烟雾弹的烟雾效果同样得到改进，1.6版中烟雾弹释放的烟雾非常浓厚，在烟雾的保护下，能轻松突破原本可怕的木门。烟雾弹也不会被玩家们冷落，将成为和手榴弹一样的主战武器。至于视觉效果方面，VALVE更是呕心沥血，不仅加入了16·9宽屏显示模式，还重新修正了人物皮肤和分辨率，将给你带来极具震撼的CS画面。说了这么多，如果你希望在1.6版中一展身手，就让我们在战场中相见吧！

注：文章战术都以比赛中五人小队进行讲解，战网32人混战玩法仍然大同小异。

看着CS以前伴随我们走过的四年风风雨雨，你会发现新版本更成熟了。从玩家的角度来看，积累的经验再次付之东流，一切都只能从0开始。从中也让我们看见更重要的一点：平衡性，这将是CS未来发展方向，希望大家都能学会“享受”CS。最后特别感谢英国玩家协助专题抓图，虽然你们可能无法看到本文，但在此向你们致敬！ P



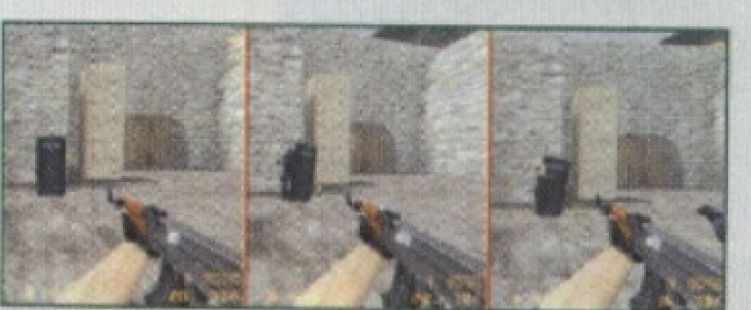
狙击手与盾牌手并肩作战。



团队合作在1.6版中得到完美再现。



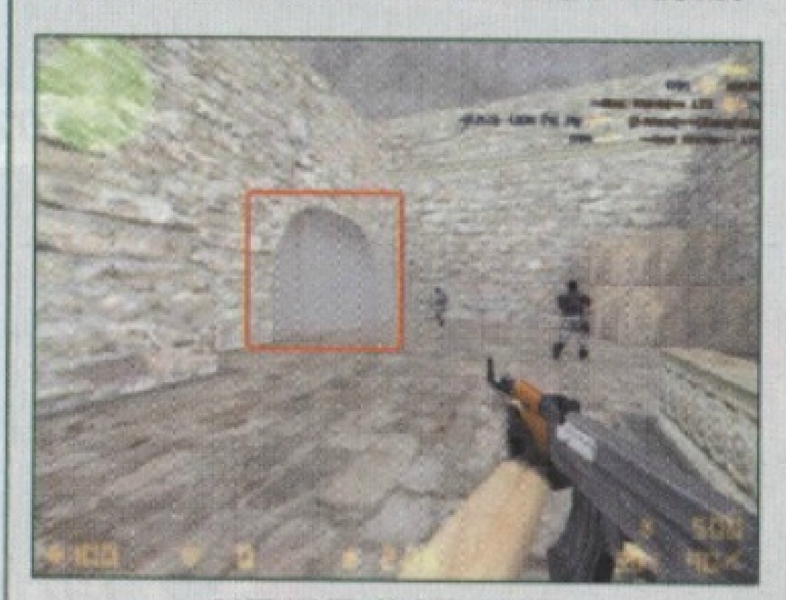
盾牌手要担任拆解炸弹等危险任务。



先用武器攻击，让盾牌位置发生偏移，再偷袭盾牌手所露出的部位。



存活的玩家无法看到对方人员阵亡情况。



利用烟雾弹突破木门。

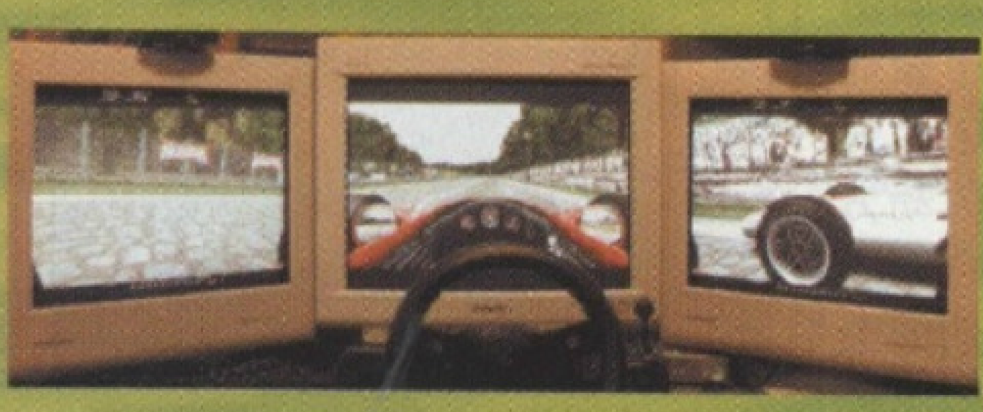


“车手”游移在真实和虚拟之间

■北京 王博









近闻消息二则，可谓喜忧参半。其一，游戏界两位好友因卡丁车事故分别导致胸部受伤和肋骨骨折，两人此前都酷爱赛车游戏；其二，南方某赛车游戏玩家改开真实赛车，并希望在电脑中练就的“车技”能派上用场。

有人说真实赛车与赛车游戏是一对孪生兄弟，也有人说赛车游戏不过是真实赛车的仿冒者，二者之间实在有说不尽的真真假假、虚虚实实，游移在“真实”与“虚拟”之间，其实是一种非常美好的感觉。

一、闭门造车

笔者1991年接触赛车游戏，1994年正式将自己定位在赛车游戏领域，至今已“驾驶”过271个赛车游戏。在最初的岁月，自己终日闭门“练车”，虚拟世界的追风逐月使笔者误以为这就是禅法所说的闭门修炼。众所周知，虚拟竞速没有任何危险，创造优异圈速远不像现实中那般艰巨，玩家可以尽情将“赛车”接近、甚至突破极限，这导致一种日积月累的自我膨胀，甚至“车祸”和“翻车”也仿佛披上一层英雄主义色彩。随着竞速“里程”的积累，笔者已不满足于小小的电脑赛车游戏，从而跨入街机赛车游戏之门，力回馈方向盘、油门、刹车和手动变速器令笔者终于找到“身临其境”的驾驶感觉，于是乎认定街机赛车游戏已然体现了汽车运动的八成意境。

二、刻舟求剑

记得幼年求学时曾囫囵读过一篇古文——《卖油翁》，大意是世间万技，不论高低皆为“熟练工种”。同理可证：汽车运动和赛车游戏如出一辙，谁也不比谁强多少。那时的笔者终日借“虚拟赛车”来揣测“真实赛车”，而偶然间目睹的一则电视新闻更坚定了自己的看法，那则新闻大意是关于两位著名车手用街机赛车游戏作为辅助训练器材。笔者当时虽从未踏入赛车座舱，但自认为高科技虚拟技术已经完全可以使玩家触摸到赛车运动的精髓。

三、叶公好龙

笔者第一次驾驶卡丁车是在北京塞纳威尔卡丁车俱乐部成立伊始。平心而论，当时自己并未将小巧的卡丁车放在眼里，毕竟自己的“虚拟驾龄”已有多年，玩过的游戏亦难以计数，区区一辆卡丁车能奈我何？然而比赛不过两三个转弯，笔者就发现真车感觉与游戏操控截然不同。卡丁车贴地而行，速度感极为刺激，只觉得疾风嗖嗖，景物飞速倒退，令人不由得紧紧攥住方向盘，但真车方向盘势大力沉，不竭尽全力休想挥转自如，而转弯时的离心力更是非常剧烈，仿佛车身即将倾覆。再观赛道，塞纳威尔卡丁赛道可谓九曲回肠，不仅弯形刁钻，而且弯位连环，车手几乎没有喘息之机，这令笔者平生第一次感到一股危机四伏的压迫感，接下来的比赛时间更是在不断给自己壮胆的心理暗示中度过。第一次真车体验使笔者

感到“真实”与“虚拟”之间的强烈反差，虽说二者的驾驶原理基本类似，然而实际感受却惊险异常，笔者惊诧于自己对汽车运动多年的揣测一时间变得如此苍白，大有如梦初醒之感。

卡丁车的“惨痛”经历令笔者痛定思迁，既然真车并非自己力所能及，何不退而求其次，尝试一下拉力领航员何如？笔者借采访之际，再次试乘动力更强的拉力赛车。拉力车的起步远比卡丁车迅猛得多，只觉得心脏被猛然重压，赛车已“轰”的一声冲了出去。车手的驾驶技术显然比游戏中要复杂许多，不仅油门的踩踏力度要非常细腻，而且还要紧密配合离合器，至于刹车和手动换档就更须精准，而“跟趾动作”、“漂移走位”和“手刹调头”等技术远比游戏要讲究得多。看着车手快如闪电的手脚动作，笔者再次自愧不如，遂专心客串领航之事，殊不知播报“路数”这一看似简单的工作其实也蛮有挑战性，这不仅要求领航员在剧烈颠簸和强力过载的瞬间能看清笔记本上的路况提示，而且还要求100%正确，因为领航员的错误口令很有可能导致车毁人亡。此外，拉力赛沿途路况复杂，时而车身掠墙而过，时而高速穿行于悬崖边缘，不由得令乘坐者心惊肉跳，其心态远比车手要紧张许多，毕竟决定生死的方向盘并非把握在自己手里。拉力赛的经历使笔者进一步加深了对真实赛车的理解。

2002年底，F1米纳尔迪车队来中国表演，虽然开出的30 000元人民币试乘费令人咋舌，但笔者作为媒体记者可申请免费试乘，这本应是一件好事，然而一丝隐隐的忐忑之情却在心头挥之不去。第一天是媒体采访日，在维修站近距离感受F1远比看电视转播要来得“恐怖”，电视上的F1像个玩具，而近在咫尺的F1则如同一匹蓄势待发的“机械猛兽”！只一眨眼的功夫，这匹“怪兽”已飞速“弹”了出去，100米的出站距离简直是转瞬即到。接着，整座赛车场上空立即回响起前所未闻的怪异声响，引擎在低速时的怒吼以及高速时的尖啸无不给人以惊世骇俗之感，而赛车在直道的高速冲刺更仿佛一架掠地“疾飞”的战斗机。不一会儿，几位试乘者纷纷返回维修站，激动而惊遽的神情溢于言表，记者、话筒、摄像机和照相机纷纷包围上去，得到的回答大同小异——乘坐F1就像亲身经历了一次“生死时速”！一位参加拉力赛多年的著名车手说：“我参加拉力赛所用的车算是比较快的，但直到今天才领教什么是真正的速度。我只举一个例子，发车前我的安全带已经系紧了，但由于F1的离心力实在太大，一圈后我居然觉得安全带有点儿松了！如果拿拉力赛和F1相比，一个地下，一个是天上。”我相信这些描述绝无添油加醋，但自己却愈发感到不安，以至于在签定“生死状”时几乎是闭着眼睛，这份协议的大致内容是如果因事故导致试乘记者死亡，主办方不负任何责任。第二天是媒体试乘日，然而一场突如其来的大雪却使F1表演不得不画上句号，笔者在深深遗憾之余又隐约感到一丝庆幸，否则自己在虚拟世界积蓄多年的自信心将又一次面临F1的重创。正在惬意之际，忽然发现米纳尔迪车队的工程师驾驶着赛会的安全车在铺满大雪的赛道上疾驶起来，透过歪七扭八的车辙，想必这部安全车已处于并不安全的行驶状态。一瞬间，笔者似乎理解了那种最大限度接近危险、但并不逾越极限的驾驶境界，那是一种富有理智的疯狂，那是一种游刃有余在“生死”之间的美妙感觉。反观自己，笔者不由得惭愧起来，多年的游戏玩赏使自己颇有“玩世不恭”之嫌，只玩“虚”的，不玩“真”的，对汽车运动的那份狂热原来不过是“叶公好龙”而已。

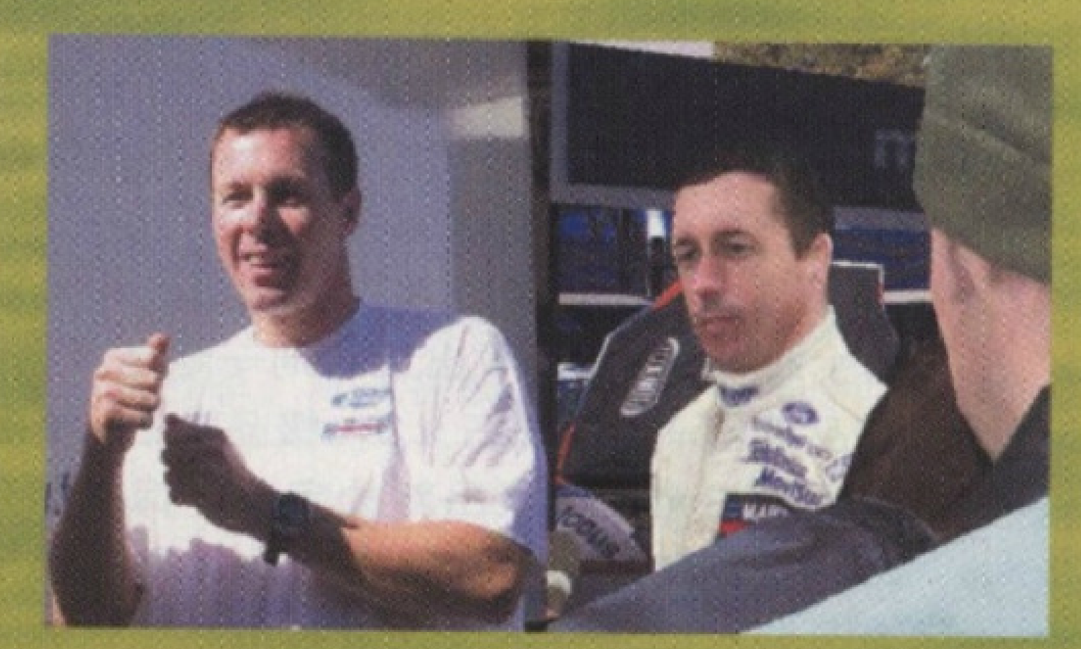




四、纸上谈兵

笔者时常在各种媒体上“写写画画”，一方面向广大玩家介绍新款赛车游戏，另一方面也试图借助科技手段对惊险运动进行一番模拟，尽管这多少带有点儿“画饼充饥”的意味，但危险的赛车运动无论如何不可能成为笔者的生活方式。赛车运动和赛车游戏最本质的区别并不在于迥异的驾驶感觉，也不在于悬殊的比赛成本，“危险”才是二者最本质的区别。恰如一句俗语：真的假不了，假的真不了。游戏将永远是人们对渴望而不敢及或不可及的事物的一种追求，不论科技如何发达，它永远不可能模拟“生死置之度外”的心理感觉。不过话又说回来，玩玩赛车游戏本无可厚非，游戏有它积极的社会作用，它可以使广大车迷开阔眼界，在足不出户之间已尽览名车无数，已领略全球赛事，那种充实而惬意的心情是回味悠远、意味深长的。

笔者以为，游移在“真实”和“虚拟”之间，对正确审视自我是有所裨益的。作为一门艺术，游戏不仅意味着攻略和乐趣，还意味着透过虚拟世界了解自己的内心世界。记得笔者的一位老师曾说过：一个人最难做到的是发现自我，而艺术的至高境界也是发现自我。游移在“真实”和“虚拟”之间，你会发现一个真实的自我将逐渐浮现而出，这种心理感觉犹如一种豁然开朗的顿悟，是一种美好的心理感觉。P





NBA Live 2003之战术设定大师

■上海 Sav.L



篮球是一个集体项目，靠个人技术是不够的，还需要变化多端的战术，才可笑傲篮坛，而这一思想在NBA Live 2003中得到了很好的贯彻和实施。由于在2003中干扰会对投篮命中率造成很大影响，所以依靠战术拉开空档是非常有效的得分手段。在很多情况下，战术在2003中已超越了个人技术对比赛所起的决定性作用，审时度势设定战术的玩家往往可以占得先机。

一开始，我们需要根据对手和上场队员的情况事先设定好一些实用战术。通过在比赛的Pause菜单Strategy，Defensive Matchup里设置本场比赛的盯人和包夹情况，在队伍战术（Team Strategy）里为队伍设置主要的进攻和防守的手段。另外在防守战术（Defensive Strategy）和进攻战术（Offensive Strategy）里设置临时的战术——4个进攻，4个防守。由于比赛时，队伍的战术安排不会自行改变，这样就使得我们在进攻和防守时队员不会合理跑位，事先安排的战术得不到合理运用，只能利用个人技术突破得分，其他人都成了摆设。我们经常看到那些3分投手老是在3秒区晃悠（尤其是那些会投3PT的大前锋和中锋），而这个时候，假如在临时战术中安排3PT的话，利用3PT战术那些投手就会自觉地站到3分线外等待机会了。防守也是一样的，如在与湖人的比赛中，在开赛前，通常我们都会对奥尼尔设置双人包夹，可是在他被暂时换下时，双人包夹会使得对方有一个人没有人盯防。这时，通过切换临时战术到人盯人防守，就能很好地实现防守效果。同样，我们也可安排不同的战术对应不同的情况。在比赛时按住Playcalling键屏幕上会显示4个键对应4个你安排的临时战术，在合适的时机切换合理的战术会使你的进攻和防守事半功倍。尤其在进攻时运用转球拉开空档投篮或作单档直接切入得分都是十分常见和有效的战术。当然在激烈的比赛中要按住一个键再按另一个键进行战术切换显得有点麻烦，所以在2003中，EA为我们安排了Quickplays的4个按键，直接对应4个战术，这样方便了我们在比赛中可快速切换。有了得当的战术再配合以个人技术，想象一下姚明在为弗朗西斯挡拆后直线切入篮下，弗朗西斯假装突破吸引防守队员注意，突然传球至篮下姚明，扣篮……是不是和现实中火箭队的战术很像啊？只要合理运用战术，你不仅可以是乔丹、科比、姚明，你更可以是菲尔·杰克逊、汤姆扬诺维奇。

另外还有一个小技巧：在进攻时按下Playcalling后直接放开，就是请求暂停；在防守中，按下放开就是采取犯规战术，常看NBA的朋友应该对此并不陌生。

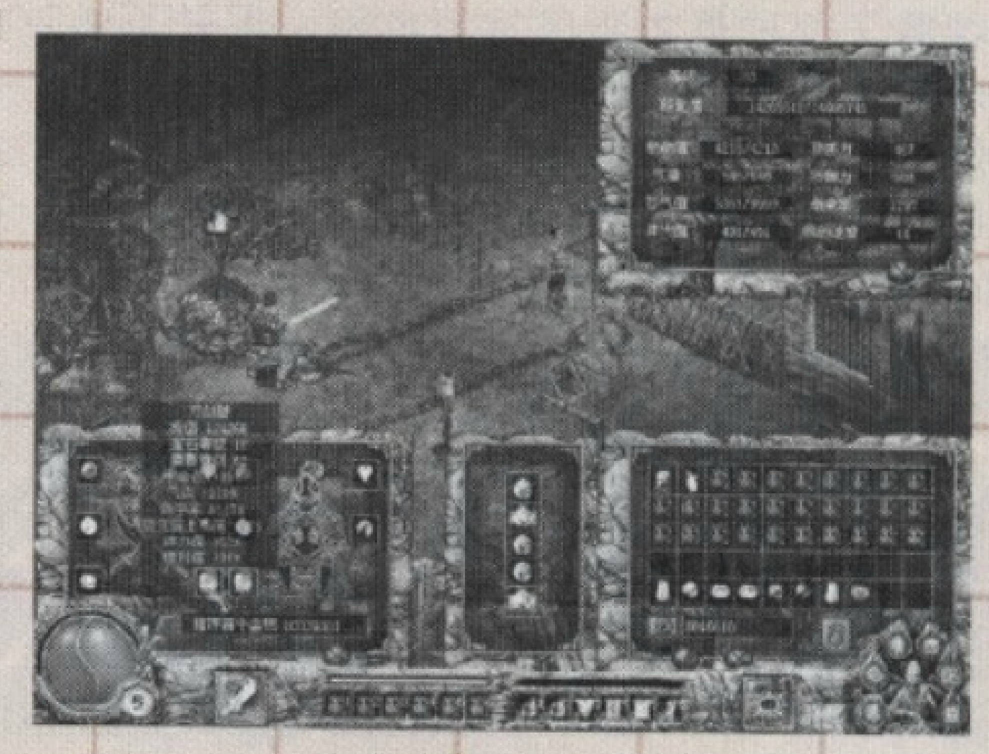
《刀剑封魔录》心得数则

■福建 林超

以下是本人在高级难度中的一些心得，希望对广大《刀剑封魔录》的玩家有所帮助。

游戏中的宝石分为2到10级，2到8级大软第3期已提过，在此就不一一介绍了。9级宝石有3种，分别用天罡宝钻、地煞宝钻和人王宝钻两两合成而得，但成功率极低，笔者试了N次，只合成出一颗9级的“恒河沙”。10级宝石只有一种，名为“刀剑璧”，是用天罡宝钻+地煞宝钻+人王宝钻+至阴珠+纯阳珠合成而得，成功率蛮高，在下仅试了4次便合成出2个，其属性为不带任何副作用，可谓极品。

由于怒气值上限为9999，所以武神丹多服无用，而九转还魂丹则是多多亦善，因为其不仅能提高各种属性的上限，更重要的是能将怒气值、血槽和气槽加满，所以一定要好好利用。五色雨花石只能与2到6级的宝石合成，乾坤袋中可放同级同类别的宝石，就笔者观点，建议五格都放极品翡翠，这样不但能加攻加防，还能加快怒气值的增加速度。至于那个100级的护身石“司南佩”，笔者觉得没必要装备在乾坤袋中，因为平均每两小关就有一个传送点，再者每关的地图也不是很大很复杂，如果对剧情熟悉大可在自己认为容易挂的附近用指南珠开个小传送点。



回生瓶+血瓶如合成出宝石则一定是紫晶，和气瓶合则一定是蜜腊，精品璞石=凡品璞石×3，极品璞石=精品璞石×3，7个同级别同类型的宝石也可合成出新的宝石，但不会合出什么好东西来。

此外，游戏中还有个特别之处，那就是敌人没血后还可继续连击，直至连招结束，大家大可利用这点在敌人没血后继续打出更多的连击数出来，不要舍不得耗气，因为连击数越多，连击得分越高，怒气值和经验值涨得也快。

最后要切记，身上一有钱就往储存箱里存，因为万一挂了身上带的钱都会没了。

《无冬之夜》另类修改大法



想在《无冬之夜》中拥有一个像“暗黑”一样的超级编辑器吗？跟我来，马上让你如愿以偿。

游戏中附带有一个世界编辑器“Nwtoolset”，下面使用它来编辑游戏。

1.把游戏目录下的“Nwm”文件夹打开，你看到了什么？“Chapter1.nwm”、“Chapter1E.nwm”、“Prelude.nwm”……等，也就是游戏的第一章、第二章、序章……等文件。复制其中一份文件（如“Prelude.nwm”）到游戏子目录“Modules”下，修改其文件名为“Prelude.mod”。

2.启动世界编辑器“Nwtoolset”，打开“Prelude.mod”（这需要一点时间来等待）。等你打开后，眼前是一幅非常熟悉的画面（就是游戏画面了）。

3.这时该发挥你的想象力了，随便在地上放个你日思夜想的超级道具，什么红龙盔甲、彩色盔甲、星形刃、晨星的祝福……使劲放，反正不用钱！但要注意，你若把物品的属性栏打开，在右下角的辨认选项上打个勾，这样当你还在1级时，就可以使用到原本要20级才能使用的宝贝了。

4.当你使劲发泄以后，不要忘记保存。接着打开“Modules”文件夹，把刚才保存的文件“Prelude.mod”改名为“Prelude.nwm”，复制粘贴到游戏目录下的“Nwm”文件夹中覆盖原文件。

5.开启新游戏，“Neverwinter Nights：Prelude”，你会发现，地上全是极品中的极品。

现在，不再是游戏玩你了。P

《仙剑奇侠传二》人物战术之我见

■黑龙江 落花吹雪

革新后的仙剑战斗系统在保留原有的唯美风格和简洁操作外，加入了一些诸如养宠和道术等方法，这些术法弥补了特定人物的不足，缓解了游戏后期的疲惫和无聊，对仙剑二的成功起到决定性的支撑作用。笔者刚刚通关，特将战术心得提供给大家，希望新玩家少走弯路，欢迎批评指正，以便互相交流。

首先主角王小虎集刀法和掌法的大成，即“魔家刀法”和“穿云掌”，在后来的不断修行中附带五行效果，达到了刀掌合一、浑然一体的境界，这在他的终极绝招“群魔恸”中可见一斑。总体来说，王小虎的攻击偏于火属性，隐含了人意志和魔的霸道，所以王小虎的攻击法术在队伍中应该占主要位置。但32级以前笔者不推荐这么做，因为这时小虎的强力绝招多是单体进攻，在对付大群敌人时显得力不从心。当然如果你有卓绝的毅力和充足的时间，那么我建议你修炼“虎煞”，因为这个绝招直到最终决战时都是最强的全体攻击法术之一，不过在这里毅力和时间就显得很重要了。虎煞晋级首先需要你运用“虎舐”把体力剩下1/10左右的怪物吃掉，用以积攒虎力，然后需要你不停地使用耗费虎力的虎煞绝招才能使这一能力提高并达到下一境界。虎煞的最高境界是“虎踞鲸吞”，这个法术耗费虎力达到58，但它的伤害和耗损却成正比。修炼这个游戏中几乎最强的法术消耗了我几乎20小时的时间，好在虎力在人物升级和后期打败等级较高的怪物时还会有所增加，因而推荐修炼，当然如果你想在最终决战时比较轻松，至少要将虎煞等级练满，然后积攒600左右的虎力即可。谈到这里我们不能不说说小虎的终极法术“群魔恸”，这个招术具有所有游戏中终极法术的特点，华丽而强劲。但在我的P4机器上用起来还多少有点迟缓现象，而且这招全程发出需要11秒，有些冗长，好在效果够眩，推荐深夜非常困的时候使用。最后说说发现的一个有趣之处，就是穿云掌的第六式竟然先于第五式而出，而且通过它悟出第五式……呵呵，只可意会，不可言传呀！

苏媚是个善于用毒的姑娘，但武器荼毒这招看来不太实用，倒是她的大规模杀伤魔法在前中期至关重要。可惜苏媚大多数时间不在队中，所以修行也大受影响，因此建议遇敌时最好加一个化狐，防止被穷凶极恶的大群敌人秒杀。令我感到奇怪的是苏媚尽管总不升级，但各种属性还是相当高，看来狐狸的力量的确与众不同。建议带苏媚时多多升级，她的全体攻击绝招最为实用。

沈欺霜带有原仙剑赵灵儿的影子，是个温柔的女孩，她的剑法继承了蜀山剑法的精髓，并有所创新，真正达到以心御剑的境界。游戏中沈欺霜的反击剑法超强，因此在大多数情况下不必为她操心，但使用欺霜的五行结界时一定要掌握好怪物的招数，因为大多数怪物都会2到3种术法，如果不幸你的绝招被怪物给蒙中了，那可惨了。我记得31级时用了一个冰强火弱的结界结果3人被一个会强力冰法术的怪物一击秒杀，其状甚惨。因此建议使用时慎重为上，至于那个金刚和天师结界，效果太差，可以忽略不计。

忆如是游戏中最人性化的一个，带有月如的脾气和孩子的天真。她的招数中没有攻击类型，敌人全靠她饲养的阿猫阿狗们来摆平……但她饲养的御灵们在进化后（口袋妖怪？）都掌握非常惊人的招法，譬如小猴子的“烈炎焚天”等。因此忆如的主要任务是运用“五气朝元”和“真气护体”来保卫自己和他人，我的经验是最好带着玉净瓶，因为控宠需要耗费很多内力。至于御灵，我觉得雷兽的定身法术威力奇大，所以我一直带着它。

最后补充一句，一般游戏中的敌人都以冰火两种属性出现，应该先集中力量解决掉其中一种属性的敌人，再用相克的属性攻击对付剩下的敌人。五华山的五大画中鬼是游戏中最难过的关，打败他们甚至需要一点运气，这也是游戏中敌人比较变态的体现之一：你说攻击力超强也就罢了，还都会用定身和麻痹，真没法活了……P



过年回家时CX与昔日的几位同窗们搞了一次聚会，老友相聚自然少不了大话当年学生时代的趣事，可说得最多的还是当年我们班上足球队（也许这是CX学生时代最值得炫耀的记忆了）。CX在数年之前是班足球队的队长，无论是球技还是球德在全班、全年级、全校都是一流（8神经：可信度不高……）。就在过年的这几天，一些贺岁的作品集中出现，其中居然有玩家们期待已久的一流大作《虚幻Ⅱ——觉醒》、《命令与征服——将军》、《仙剑奇侠传二》一时间搞得CX不知所措，相信不少玩家与小弟一样是在众多大作的包围中度过这个春节，这种被大作包围的感觉，一个字：爽！

游侠补丁网：CX

《虚幻Ⅱ——觉醒》（Unreal Ⅱ：The Awakening）所有关卡激活器

空中弥漫的烟尘、枪身的擦痕、火山的岩浆、杂草随风无规则的飘动……把目前任何一个FPS游戏画面和它相比都是件愚蠢的事。枪械声、激光弹呼啸而过之声、脚步声、来自敌人的快速移动声，很快会把你拉进虚幻中。也许我们现在只用完美来形容《虚幻Ⅱ》的画面，因为它可以给我们前所未有的震撼。不过想要欣赏《虚幻Ⅱ》所有关卡画面决非易事，当然，在有了这个关卡激活器后，整个《虚幻Ⅱ》的世界任你遨游。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch13/u2all.zip

使用方法：先运行关卡激活器，再运行游戏。

补丁效果：自由自在在每个关卡穿梭。

《虚幻Ⅱ——觉醒》（Unreal Ⅱ：The Awakening）免CD补丁

尽管游戏的画面完美，但游戏光盘监测却令人不爽，为了让大家光驱的寿命更长一些，小弟建议大家使用这个《虚幻Ⅱ》的免CD补丁。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch13/Unreal2nocd.zip

使用方法：复制执行文件到游戏目录并执行。

补丁效果：无需光盘可完美运行游戏。

《虚幻Ⅱ——觉醒》（Unreal Ⅱ：The Awakening）无限弹药修改器

也许是游戏难度太高，也许是小弟的枪法太差，游戏中小弟为弹药短缺问题而大伤脑筋，如果弹药无限也许大家可以玩得更为痛快。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch13/ryst-unreal2_trn2.zip

使用方法：先运行修改器，再运行游戏。

补丁效果：游戏中弹药短问题完全解决，不过有时你会在想另一个问题，就是如何将这些子弹打完。

《魔兽争霸Ⅲ》（Warcraft Ⅲ：Reign of Chaos）v1.05完美升级档完整安装版

（任意版本一步到位升级到v1.05版并且包含了战网连接及免CD功能，游侠网小旅鼠制作）

如果我说这是最出色的即时战略游戏大家应该不会有太多意见，不过再出色的游戏也有一些小问题，相信了解暴雪的玩家肯定知道暴雪每一次版本的更新都是为了让游戏更完美、平衡性更好。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch13/war3105.exe

使用方法：直接执行补丁进行安装。

补丁效果：任何版本直接升级到v1.05版，包括升级、免光盘、战网连接等多种功能。

《命令与征服——将军》（Command and Conquer：Generals）无限金钱修改器

身为即时战略鼻祖的Westwood公司当然会竭尽全力捍卫自己的市场。在Westwood加入EA大家庭后，他们对新品的开发真可谓大步流星向前走。之前的一款《命令与征服——叛逆者》不仅获得玩家良好的口碑，而且还让这一经典系列的寿命再度延长。没想到当大家还沉浸在FPS爽快的激战中意犹未尽时，C&C家族最新的作品《命令与征服——将军》已经浮出水面。想轻松胜利么？可以用这个修改器。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch13/ccgtrainer1.zip

使用方法：复制Patch.exe文件到游戏目录执行即可。

补丁效果：修改金钱。

《命令与征服——将军》（Command and Conquer：Generals）免CD补丁

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch13/Generalscd.zip

使用方法：最大安装游戏后复制Update目录下所有文件到游戏目录。

补丁效果：无需光盘可完美运行游戏。

《仙剑奇侠传二》初始最大金钱存档（游侠网FLY制作）

现在已经是仙剑发行后的第8年，感觉这几年大宇一直在给《仙剑奇侠传》死忠Fans还这笔“债”，《霹雳幽灵箭》里蜀山上的李大侠背影、老瓶新酒的《新仙剑奇侠传》里增加的结局、决定一年内出两款续作……千呼万唤始出来的仙剑二到底摆在等待了8年时间的仙剑迷眼前。仙剑二仍然采用《轩辕剑叁》的引擎，登峰造极的2D画面虽然不能称之为完美，但也的确无可挑剔。开场动画气势磅礴，让笔者眼前一亮，而进入游戏后，背景画面刻画得也比较细腻，和大宇官方公布出的截图基本一致。人物的设定笔者认为不是特别出色，虽不乏冷艳、温柔、可爱，但好像总让



笔者认为缺了点什么，不过这一方面是见仁见智的问题。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch13/pal2save.zip

使用方法：复制Save目录下所有文件到游戏Save目录，游戏时读取此记录。

补丁效果：王小虎初涉江湖之时就是一个大财主。

《极品飞车——闪电追踪》(Need For Speed: Hot Pursuit 2)升级档242完美破解版及免CD补丁(直接安装无须官方补丁)

这是一个令人震撼的游戏，同时也是一个配置极高的游戏，PⅢ 500+128MB+GF4 MX440的配置也许刚刚够用。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch13/nfs6442.zip

使用方法：复制Update目录下所有文件到游戏目录。

补丁效果：无需光盘可完美运行游戏。

《高地战士》(Highland Warriors)所有关卡激活器

Data Becker的作品，即时战略游戏《高地战士》(Highland Warriors)是介绍关于英军和苏格兰战争的游戏。在爱德华一世领导下的英军训练水平高、纪律性强，而且武装精良，在武器和战术上都胜苏格兰族一筹。游戏中的英军单位包括装甲骑兵、剑手、长弓手等，而且还有能伪装渗透到敌后的间谍单位，能给附近单位增加攻击力的护旗手，英军还可进行训练设施和要塞的建设。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch13/highlandall.zip

使用方法：复制Players.txt文件到游戏目录。

补丁效果：那些险关、难关不必死拼、硬冲。

《仙剑奇侠传二》初始人物究极属性修改器

(只适用于简体中文加密正版)

(感谢网友pluto_shi制作并提供)

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch13/s-xian2.zip

使用方法：直接替换原文件后运行First.exe，不对应已有记录，请重新开始游戏。

注意：本修改文件只适用于简体中文版，繁体中文版和D版无法使用。

补丁效果：直接全员Lv99、全能力最高、全仙术、全最强装备。

初始装备：

王小虎：威灵、冲天冠、银光逝水、麒麟兜、火凤羽靴、灵心珠

李忆如：天蛇杖、云霓彩带、紫岚灵裳、碧云披风、凌波金莲、灵心珠

沈欺霜：天绝剑、云霓彩带、紫岚灵裳、碧云披风、凌波金莲、灵心珠

苏媚：龙牙锥、云霓彩带、紫岚灵裳、碧云披风、凌波金莲、灵心珠

《战地1942——进军罗马》(Battlefield 1942: The Road to Rome)地图修改器

这个资料篇游戏将把罗马开辟成一个重要的战场。这次玩家将会经历新的6张地图，在这些地图上展开的战役几乎都与意大利有关，如著名的进攻西西里岛的胡斯克战役(Operation Husky)、安记奥战役(The Battles for Anzio)、蒙特卡西奥战役(The Battles for Monte Cassino)。地图制作得十分精致，充分体现了意国的风土人情，如意大利式的楼台建筑、地中海的树木、蒙特卡西奥修道院等。由于是在意大利战斗，游戏中也会相应出现两股新的战斗势力：法国军团和意大利军队，玩家又有更多的选择了。









下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch13/bf-rtr-trn.zip

使用方法：先运行修改器，再运行游戏。

补丁效果：游戏地形对你来说实在是太熟悉了，敌方行动也尽在你掌握之中。

《要塞——十字军》(Stronghold: Crusader)v1.1升级档27项属性修改器

这又是一个相当不错的即时战略游戏，十字军东征的背景让游戏变得更有内涵。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch13/devscr2t.zip

使用方法：先运行修改器，再运行游戏

补丁效果：只要按一下快捷键，游戏中的很多物资都会多起来

《上古卷轴Ⅲ——审判席》(Elder Scrolls Ⅲ: Tribunal)1.4.1313升级档及免CD补丁(无须安装官方补丁直接升级)

好游戏还是有不足，前不久官方制作了1.4.1313升级档，对游戏原先的Bug作了一些修正。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch13/tribunal141313.zip

使用方法：复制Update目录下所有文件到游戏目录

补丁效果：无需光盘即可完美运行1.4.1313版游戏

《模拟城市新世界》(Sim City 4)最新修改器

这个修改器比上一期提供的那个功能更强，除了可以修改金钱之外，还提供对资金收入速度等参数的修改。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch13/imsdox-sc42.zip

使用方法：先运行修改器，再运行游戏

补丁效果：即使用最昂贵的物资来装饰你的城市，你还是感觉钱太多。

本期秘技由新浪网游戏世界提供 Http://games.sina.com.cn

《抢滩登陆2003》秘技

在游戏中按下回车键，然后输入以下秘技即可：

say uncle：跳关

eat your spinach：无敌和无限弹药

此方法在资料片《盟军行动——抢滩前线》中同样适用，最明显就是右上角士兵的眼睛变成金色，很酷哦！

《仙剑奇侠传二》秘技

无限霓虹羽衣：

在丰都城的冯府，进入后院后的最后一个场景里（右边的宝箱），点击可以无限拿霓虹羽衣（99个），可以卖不少钱哦！

无限使用虎煞技能：

在学会了“虎啸风声”之后，让虎煞之力正好等于16，那么以后就可以一直用“虎啸风声”战斗，虎煞之力值不会减少。

妓院密道：

在开封那个妓院，进去后点那个花瓶就会出来一个密道，下去后可以打雷兽（15 000血），它会发狂雷，所以要七七用阵术削减雷系法术就可轻松取胜，然后它就是一个新的御灵了。

此外，来到丰都城会见到一群小猫走来走去，其中有一只猫（就是图上那只）点它会给你5张冥纸，再点又会给你5张，可以无限得到！这样循环的话……只要有耐心，就可以在城里大肆挥霍了！

《皇帝——中国的崛起》更新秘技

在游戏中按Ctrl+Alt+C开启欺骗模式：

Uncle Sam：	税吏变成Sam大叔的形象
Lizardman：	城中的英雄变成蜥蜴
SpawnMugger：	城中出现一个乞丐
SpawnBandit：	城中出现一个盗贼
SilkForElite：	所有高级住宅+100丝绸
TeaForElite：	所有高级住宅+100茶
WaresForElite：	所有高级住宅+100漆器
CeramicsForElite：	所有高级住宅+100陶器
HempForElite：	所有高级住宅+100麻
Chinese Flu：	让某一座住宅发生流感

《动物天堂》秘技

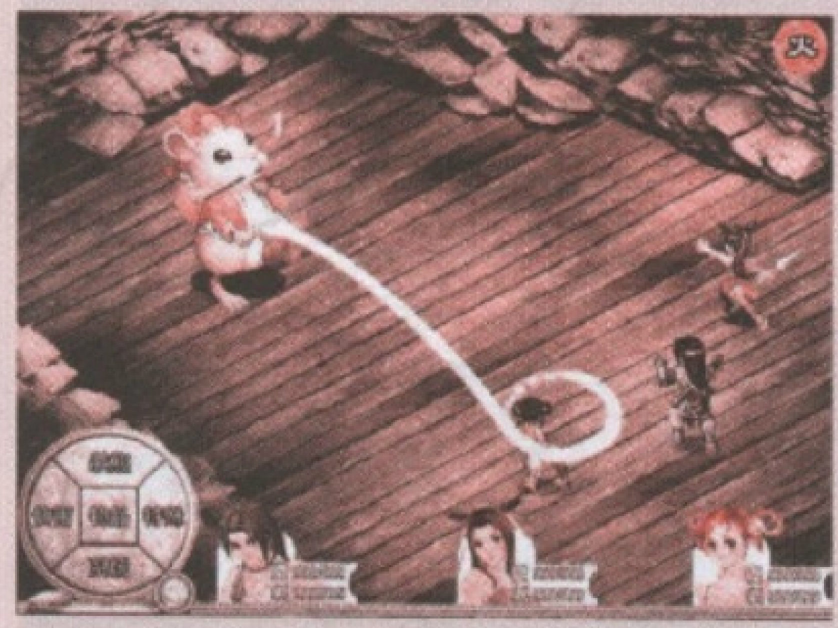
一开始要把门票的价格定得很低，这样才会有人来，但随着动物园魅力的增大，可以把门票的价格调高，不过有时人会少很多。这时你只要一开始把门票定到最低，之后会有很多人来，当第一个游客进入你的动物园时，迅速调整门票的价格（记住，一定要等有游客下来），无论你把门票涨得多么离谱，进园的人数还是和价格低时一样多哦，不过千万别忘了，等游客进完了把价格调回最低，否则……

到第十几关的时候，有一个场景是在一个即将倒塌的动物园中经营，为了不让那些摇摇欲坠的建筑物倒塌（整地费用很贵），一开始要雇佣很多的修理工（直到系统说已经达到雇佣数量的极限），这样就可以把损失减到最小，也就倒一两个树丛。

《全美通缉——无处藏身》秘技（U.S. Most Wanted: Nowhere to Hide）

将游戏在桌面上的快捷方式的属性改为“mostwanted.exe -cheats -funlabs”这样的命令行模式，进入游戏后便可启动作弊模式，然后在游戏中按下“~”开启控制台，输入以下密码即可：

godmode 1：	无敌模式
godmodeteam 队伍号：	小组无敌模式
noclip 1：	穿墙模式
mw_winmission 1：	直接过关
mw_failmission 1：	任务失败
mw_showhud 1：	指针开关
mw_aidisablethink 1：	屏蔽电脑AI
mw_aidisableact 1：	电脑AI无法动作
mw_giveall levels 1：	选关





注：以上可以将参数“1”改为“0”从而获得相反效果，譬如“godmode 0”便是取消无敌模式。

《虚幻竞技场2003》秘技

在游戏中按下“~”开启控制台，然后输入以下密码即可：

God：	无敌模式
Amphibious：	水下呼吸
Fly：	飞行模式
Ghost：	穿墙模式
Walk：	恢复行走模式
Invisible (true/false)：	隐形模式开关
Teleport：	传送到准星指向位置
AllAmmo：	弹药全满
Allweapons：	获得所有武器
Loaded：	获得所有且弹药全满
SkipMatch：	赢得当前赛事
JumpMatch #：	直接跳入指定的比赛
ChangeSize #.#：	改变玩家的尺寸
LockCamera：	视角锁定开关
FreeCamera (true/false)：	取消来自玩家的摄像机旋转
ViewSelf (true/false)：	恢复摄像机观察玩家
ViewBot：	从可看的BOT中循环观察
ViewFlag：	观察当前扛旗的玩家
ViewPlayer (player)：	切换到指定玩家视角
ViewActor (actor)：	切换到指定动作者视角
ViewClass (class)：	切换到指定种类的视角
KillViewedActor：	杀死当前观察的动作者
Avatar (class)：	占据指定种类的再生点
Summon (object)：	获得指定的物品
SetCameraDist #.#：	设置摄像机的距离
SetGravity #.#：	改变重力
SetJumpZ #.#：	改变跳跃高度
SetSpeed #.#：	以指定的数值来给玩家倍增水陆速度
FreezeFrame #.#：	以给定的期限暂停游戏
SetFogR #.#：	设置雾的红色值
SetFogG #.#：	设置雾的绿色值
SetFogB #.#：	设置雾的蓝色值
SetFlash #.#：	设置屏幕淡出的闪烁期限
CauseEvent (event)：	触发指定的事件
KillPawns：	消灭除玩家自己之外的所有再生点
KillAll (class)：	消灭指定种类的所有一切
KillAllPawns (class)：	消灭指定种类的所有再生点
PlayersOnly：	仅限玩家的关卡开关
CheatView (actor)：	视角切换到指定动作者
WriteToLog：	在游戏日志中写下“NOW!”的字样

注意：本聊天室发言纯属个人观点，与杂志立场无关！

榜评一句话

新疆 王萌

《魔力宝贝》：明显的指导级游戏。

福建 天之乐

《星际争霸》：Fans们，别让反恐精英老在咱们上面啊！

北京 PAL

《仙剑客栈》：等待仙剑二的调味品。

江苏 计俊贤

《暗黑破坏神》：德鲁伊——"我变，我变，我变变变！"

江苏 刘庆

《星际争霸》：有电脑之处就有星迷。

河南 凌霄天

《暗黑破坏神》：我与大菠萝3兄弟齐哭。

四川 美子

《传奇》：千人PK千人狂。

贵州 苗苗

《三国赵云传》：千万人中取上将首级，酷！

河南 刘志璐

《FIFA 2002》：没钱买门票，我们还有FIFA 2002。

广东 王瑞

《秦殇》：我……我在薛城见到田露了。



助他为乐

梁明

我在寻找《上帝也疯狂》这款游戏，有知道哪里出售该游戏的朋友请和我联系（E-mail：bruce19851129@hotmail.com），谢谢！

留言板

暗黑+反恐是什么样？

四夕泪

大家可以幻想一下，一个悍匪，手持B46一把，大吼一声："这把枪上有5个凹槽，装上了2枚闪光弹，2枚手雷，1枚烟雾弹；每开一枪会造成150%的爆炸伤害，150%的眩晕伤害，100%的盲目伤害！呵呵。

一个警察跑到人质身旁，人质对他说了一句"What can I do for you？"

VIP将会很难被杀死，而且攻击会很强。在死后，会丢下大量的精良武器，比如B43、B46、B42之类(奇怪，VIP为什么不使用这些武器呢？想不明白哦~~~)。

客服客服，不服不行

湖南 赖旭

由于与各游戏公司的客户服务部门打交道较多，特在年终之时评选出以下奖项：

最快挂机奖：上海育碧

某次因邮购事宜致电上海育碧，一工作人员接电话后告之："请找销售部！"然后迅速挂机。令在下怀疑是不是因自己嗓音粗哑、似僵尸嚎叫而令人害怕所致。

妙语连珠奖：次时代传媒联盟

因为邮购《XX游戏软件》增刊致电该社，接电话的小姐劈头盖脸一句话："喂，你找谁？"在下愕然。问及增刊之事，她好奇地反问："我怎么会知道？"喔……我不该问这么"高深"的问题，请原谅……

最长转接时间奖：晶合互动

那"转接中，请稍候……"的音乐，足足响了5分钟才有人理睬我这打长途电话的人，可怜我的200卡！

中规中矩奖：天人互动、新天地

这两家的客服都禀承"祸从口出"的古训，问一句答一句，绝不多话，不求有功但求无过。

"一问三不知"奖：奥美电子

当之无愧！该公司代理推出的游戏有几张CD、多少RMB、何时上市，湖南地区有否代理商，可否邮购等问题，接电话的仁兄均答"不知道"，气得我想往话筒里灌辣椒水。

最佳服务奖：第三波

邮购《博德之门》系列游戏，客服人员不但给我提供多种邮购方法，还在收到汇款、寄出产品后电话通知我，非常细心体贴。

（以上评奖，纯属个人真实遭遇，如有雷同实属巧合。）

好消息，坏消息

河北 孤独白熊

一天，我在书摊前排队买大软。

我（以下代称Me）：老板娘，大软1本！

老板娘（以下代称Boss）：来了！

3分钟后。

Boss：我有4条好消息和4条坏消息，你要听哪个？

Me：都速速讲来。

Boss：**好消息**——大软今天刚到。

坏消息——大软涨到6块8了。

好消息——增加了页码。

坏消息——增加的页码都不是彩页。

好消息——实用性增强了。

坏消息——恐怕你看不懂的内容更多了。

好消息——我订了40本大软。

坏消息——最后1本被排你前面的人买走了。

Me：·#￥%…！



大众软件社区——晶合后院(CLUB.POPSOFT.COM.CN)欢迎你!
在后院,你会遇到志趣相投的朋友,与大软编辑零距离接触!

晶合后院的群众生活

晶合后院 月影

想当初冲着史莱姆的大名抢了我小说的角色名字,就加入了后院,可是报应好快啊。(天公,我不敢轻易干坏事了。外面传来一阵雷声,我不会干坏事了,呜呜)我才加入不久,某个类似名字的游戏就出现了。为了避免不必要的误会,宽宏大量的我,决定等风声过了再出现。(而且当时觉得后院好难上,刚好也是我风云变幻的日子)没想到这一搁,光阴似箭,日月如梭,在我再次重登上去时,却发现我——6岁了。“少壮不努力,老大徒悲伤”,我还没混啊!这下好了,连新人都不能装了。看着囊中羞涩、经验值奇低(只有个位数)的我,看着眼前似曾相识的版面、陌生的人们,“人面不知何处去,桃花依旧笑春风”(桃花好像都换了)。

在我还没反应过来,就给汉堡砸个正中,莫不是传说中天上掉的——好呀,是好东东。此后的事情:在闲逛之中,就经常可以看见一个仰望天空、头上长了个大包站在路上傻笑的家伙出现。(旁人:唉,又一个患后院天降异物,以至神经反射异常表现症状的家伙诞生了;从此又一个大好青年消失了,一个——鉴于篇幅的问题省略若干哀悼语。怎么好像又有好多东西飞过来了?鸡蛋?我要!西红柿?哎哟)。我丢失的体力中,一半是被东西砸掉的(真的砸了不少,后院喜欢乱抛垃圾?那是垃圾吗?呃);后院还是很好逛的嘛,好像没有哭天喊地的感觉(还是我那莫名其妙的运气使然?怎么老是砸中我?“我看是你那糊里马虎的性格造成的机会多一点”),没泡泡也能过悠闲的日子嘛。

不过闲逛之中,后院好像也有好多事的,不过我这不知算新还是算旧的人就不多说了,只是觉得果真是“物以类聚,人以群分”,每个人都好有个性、好特别的啊(嗯,有点像我)。不错不错,我喜欢。

晶合后院 冰莹朦胧

看大软4年有余,感触颇深;来后院两年之久,感情至深。没什么可以用语言来表达的了,那么就和大家聊聊大软的各位小编吧:

walker——老成。尊敬万分。

狂人——人狂心不狂,后院之父,与民同乐。

林晓——大软版,林晓姐姐的温柔好客是出了名的了。

美丽人生——PLMM一个了:)

司马平安——哥哥好敬业,提议大软颁个最敬业奖给他:)

风行水——努力努力再努力!

答笛——不太熟,但你的栏目还不错。

生铁——在你的领导下,记者组的业绩无比辉煌。

cross——杨老师德高望重。

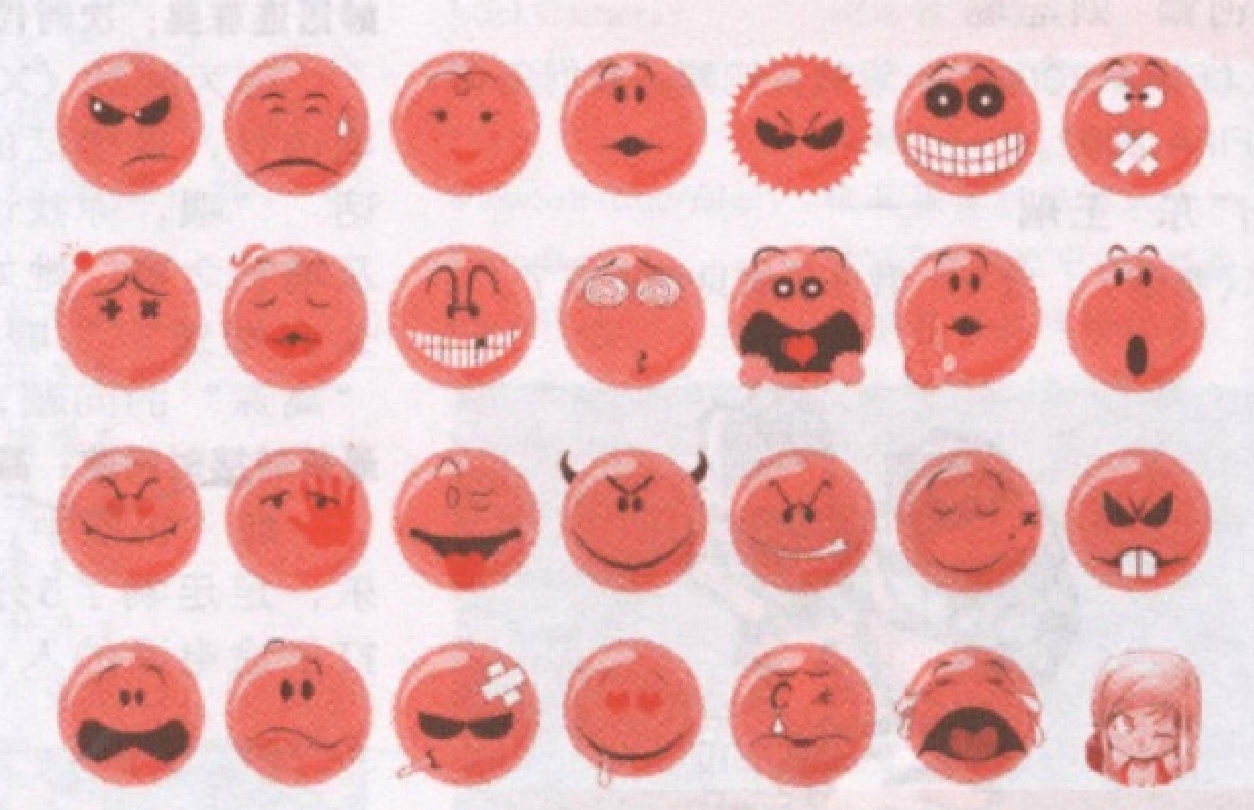
蓝桥——后院人们曾经的偶像。

ken——QQ企鹅罐呢?

Ben——总说自己笨的人,其实……不笨!

还有四位离去的编辑:云起——后院人民永远想念你,有空多回“家”看看;阿飞——昔人已乘黄鹤去,此地空余黄鹤楼?碧落——久闻碧大才子美名,久仰久仰。碧落哥哥的才学也真教人佩服佩服……水孩儿——热情可爱好姐姐,锐版居民爱得不得了。

愿大软以及其旗下众杂志越办越好,祝可爱的后院宝宝健康成长!



编辑部过去时



回家

北京 猫JJ

2003年1月27日

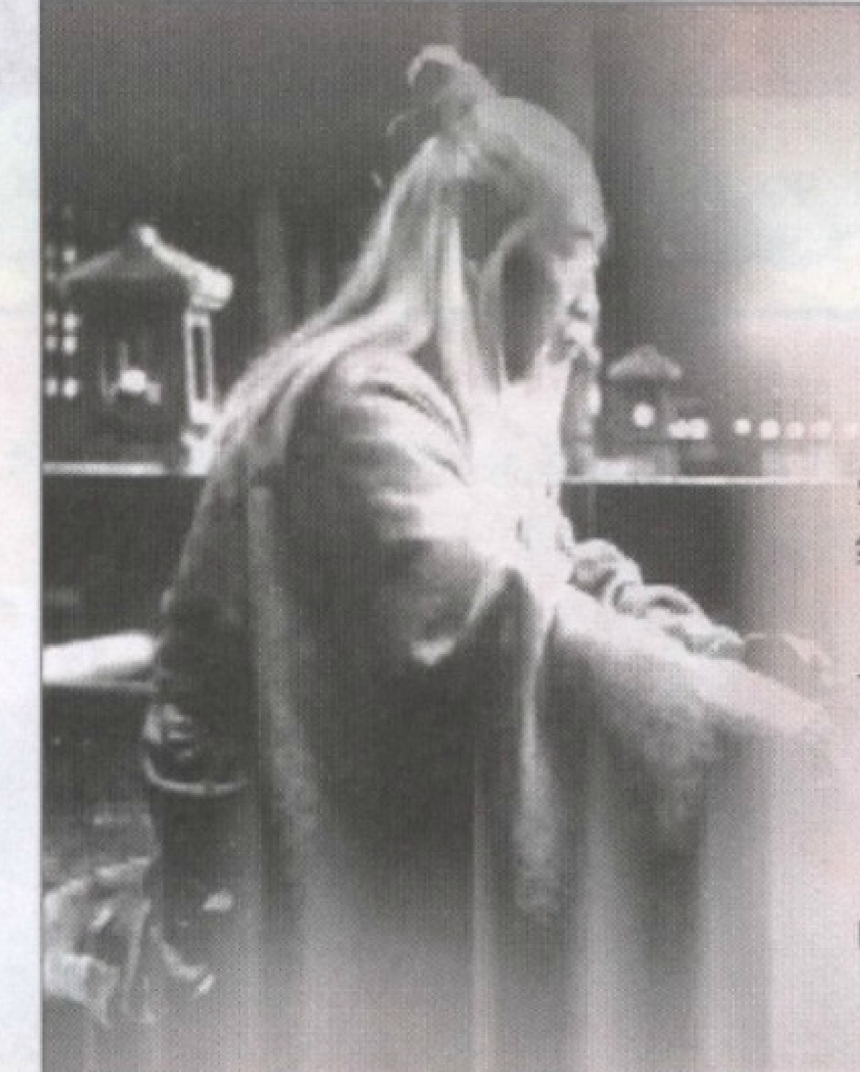
“最近比较烦,比较烦。眼看着春节就要来到,可是那张回家的车票,却怎么样也买不到。”办公室里人心浮动,才做完04期杂志的编辑们顾不上休息,就全身心投入到订票的“艰难事业”中!去西客站、北京站排队的,打无数订票处电话的,在网上趴着等退票的……数招齐下,只为了能在除夕夜与父母家人团圆。

这种急迫心情,家住本地的人无论如何也体验不到。更有路途遥远的,算算假期,算算往返路程,叹口气放弃了订票念头,他们又要留下做大软的“假期值班员”了。

2003年2月9日

幸福的春假结束了,小编们准时坐到办公室自己的座位上。飞回来的,坐硬卧晕过来的,害怕懒觉习惯上好几个闹钟早上5点钟就爬起来的……看他们气定神闲的样子,仿佛就没有春节存在过。“回家了吗?”“当然,这不回来了,你不知道大软就是我的家吗?”(那位,别吐,不知道现在找份工作多难吗?尤其大软这样的单位,哭着喊着要来扫地的都排长队呢,咱老编要求严点那是对咱的爱护……怎么,吐得更厉害了……)

后记:发稿之日,上海磁悬浮列车已经投入试运行,这是世界上第一条投入商业化运营的磁悬浮列车,其设计最高运行速度为每小时430公里。整个世界都在高速旋转着,不是吗?



TOPTEN排行榜之刺客列传

■晶合实验室 野花

秋风萧瑟，衰草连天；大漠沙丘，夕阳已斜。隐隐的风声中，有一种无言的冷寂。

客栈外一行人影自远而近，赵国三大刺客无名、残剑、飞雪眼神冷酷漠然。两日前，3人受长空之约前往客栈。车轮吱呀转动，碾过黄土；阵阵风过，衣袂飘飘。兀地，无名拉紧缰绳，将马车停住。黄沙掠动，人已至。

客栈内，适才刚经历过一场天地动容的战斗。“我等秦国七大卫士合力，竟不能抵挡你一击？”那卫士最后的嘶哑声中颇有些失望无奈。

一滴水，滑下亭檐，滴在长空的长矛上，瞬间像被凝固一般。

长空在夕阳下。夕阳下的客栈里，天地间仿佛只剩下他一个人。胜利者，通常也是孤独的。

“好快的枪！长空兄，我等今日得见，更添刺秦必胜之决心！”不觉间，无名、残剑、飞雪一等人也来到客栈内。“士不可以不弘毅，任重而道远；秦王那独夫乱我天下，刀兵不断，此次邀约天下几位高手来此，当以协商如何刺秦王为目的。士为知己者死，愿我等共担天下兴亡之大任……”长空虚无而失落的眼神，唏嘘间就仿佛真的已看见了死亡！

刺客残剑，使的是一柄剑，人叫残剑。剑也叫残剑！残剑的剑法，据说已震烁古今，达到剑人合一之境界！“诸位可知TOPTEN排行榜榜首之武林秘籍《暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王》？半年来，我依其中刺客角色于战网精习数月，擅长KB、KD、MF技能，追寻天下顶级绿色装备若干，尤其是那传说中之荆轲匕首，在辅以镶嵌附加攻击属性增加20%的宝石后，与昔日待修复之兵刃残剑相比，威力自不可同日而语。我等用图穷匕现之计谋配合‘龙翔’、‘怒刀’技能，定可成就刺秦之使命。”残剑话语间竟然有王者之风。

语毕，众人思量片刻。长空曰：“那秦王，殿前防备森严，护卫三千。上殿者皆要严密搜身盘查，且不能近王40步之内，恐献图之谋不可逞。兄台可知《半条命——反恐精英》？在1.6版本推出之际，武林一干人等纷纷响应。虽在鬼谷子的兵法排行榜中已下降一位，但我辈同为用枪矛者，可参照AZTEC地图研习数日，以2-1-2队形小组行动攻克之。那秦王皇宫位于沙漠极限——绿洲一带，地形与DUST2也颇得几分相似，权且把那正殿当作T方A点基地，我为CT方狙击手，甩手中枪爆那独夫之头！”长空酒杯斟满，一饮而尽，才转身面对众人。

是时，飞雪许久没有话语。灭国之恨萦绕心头，虽为女辈刺客，但手中那柄细长柔软之剑妖娆里透着刚烈与锋利。饶是威加四海的君王，见到这柄寒霜般的利器，也不禁动容。飞雪缓缓道：“数月前，一老者暴雪山人传我一武林书籍《星际争霸》，修炼后方才顿悟。我已向公输班前辈定制木鸢若干，准备利用扩张双基地开局空投战术，载巨人空投秦王正殿行刺之。为防止秦国的自杀飞机撞击造成失利的可能，已经加装防护罩，利用微操作定能一改战局之不利。且那秦国素以箭多、快著称，每每念及‘大风，大风’，箭雨必倾盆而下，空投刺秦可谓占据高空有利地形，自可避开箭雨。”

无名在一旁听得真切，喝道：“残剑飞雪，果然天下一绝！虽我以‘网游’《传奇》习武，每日与真人PK不止，但相比之下也徒有武勇，而少谋略。”几人正谈得尽兴，客栈外雨声渐骤。风卷落叶，像是一只疲倦的手，拨弄着枯涩的琴弦，虽然有声，却比无声更沉闷。

此时，客栈内一老者抚琴声渐渐传来。

老人鹤发童颜，琴声淳厚；雨滴砸落，迸裂而溅在栏杆之上。待得抚琴曲终起身后，手拈野花一朵而笑曰：“汝等虽得一番武艺，且名满天下，但以心中仇恨，故常得虚妄之象。虽为游戏之虚拟世界研习，但终日以暴力、血腥洗面，实乃有悖游戏休闲娱乐之目的。安得游戏之间无暴力，天下尽可和平安宁。得天下者得人心，胸怀天下者皆英雄也。”

一番话语，诸位刺客无语良久。

“秦地飞雪，夜挂如月。一曲长天，霜冷残剑……”老者踱步徐徐离开客栈，那曲声渐渐远去。秋雨的夜幕中，仿佛也如雨滴一般应合着天地间无言的寂寞。

（补记：数月后，无名“刺秦”失利；残剑飞雪双双殉情，长空退出江湖。是年秦王灭6国，号“始皇帝”。经年岁末，秦始皇遍集天下武器熔于炉，铸阿房宫12金人，倡导天下无武……）



龙虎榜——我正在玩的游戏

1. 暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王 ↑
票数：537 制作：BLIZZARD 发行日期：2001年 国内代理：奥美

2. 半条命——反恐精英 ↓
票数：489 制作：SIERRA 发行日期：2001年 国内代理：奥美

3. 星际争霸 ○
票数：244 制作：BLIZZARD 发行日期：1998年 国内代理：奥美

游戏	票数	制作	发行日期	国内代理	趋势
传奇	177	ACTOZSOFT	2001年	盛大网络	↑
轩辕剑肆	153	大宇	2002年	寰宇之星	○
轩辕剑叁外传——天之痕	151	大宇	2000年	育碧软件	↓
疯狂坦克2	145	CCR＆GV株式公司	2002年	盛大网络	↑
FIFA2002	143	EA	2001年	美国艺电	↑
魔兽争霸Ⅲ	129	BLIZZARD	2002年	奥美	↓
魔力宝贝	116	艾尼克斯	2002年	网星艾尼克斯	↓
仙剑奇侠传	113	大宇	1996年	晶合时代	↑
极品飞车——闪电追踪	100	EA	2002年	美国艺电	○
秦殇	94	目标软件	2002年	第三波软件	○
英雄无敌Ⅳ	91	3DO	2002年	第三波软件	↓
新仙剑奇侠传	81	大宇	2001年	中青旅创先	○
大富翁6	65	大宇	2002年	寰宇之星	↓
奇迹（MU）	63	Webzen	2002年	第九城市	NEW
新绝代双骄叁	60	宇峻科技	2002年	寰宇之星	↑
盟军敢死队2——勇往直前	58	PYRO	2001年	新天地	↑
轩辕剑（Online）	55	大宇	2002年	网星艾尼克斯	↑



2003年2月幸运读者

四川成都市 刘坚
广西柳州市 徐志惠
上海嘉定区 徐永佳
浙江余姚市 姚珂杰
江苏南通市 钱川
山东烟台市 臧静韵
福建福建市 朱溪灵
陕西西安市 李泓
广东从化市 王瑞麟
云南昆明市 杨义雷

奖品为价值68元的《秦殇》游戏1套。

本期游戏榜单信选和网选截止日为2003年2月10日。
网选地址：www.popsoft.com.cn



圣火七星精品店

更多精品，更多选择

请点击：7star.popsoft.com.cn

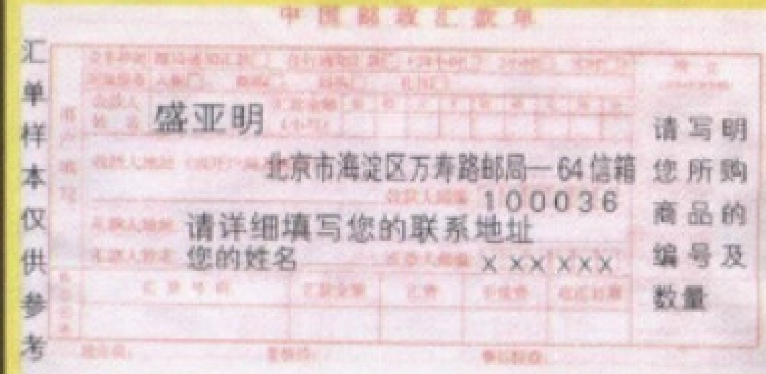
汇款地址：北京市海淀区万寿路邮局—64 信箱 邮编：100036

收款人：盛亚明

热线电话：13051300272

注：请邮购者将地址、邮购的物品写清楚，如自汇款日算起一个月内未到，请与圣火七星精品店联系。

所有商品价格均包括邮费、挂号费



金属钻石打印项链



风靡日韩的钻石打印金属项链，质地坚硬，光彩照人，永不磨损。是个人收藏和馈赠友、恋人的最佳选择。（也可自己提供照片按规格定购）均价：80 元.含精美颈链一条

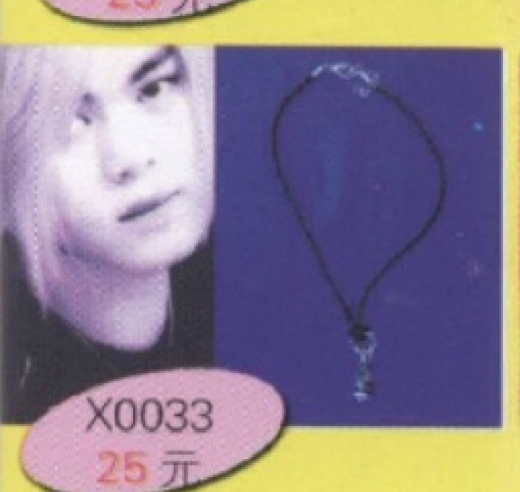




















X0033 25 元 | X0034 25 元 | X0035 25 元 | X0036 25 元 | X0037 25 元



详情见 2003 年 03 期《大众软件》封三广告（每套 28 元/78 张牌）

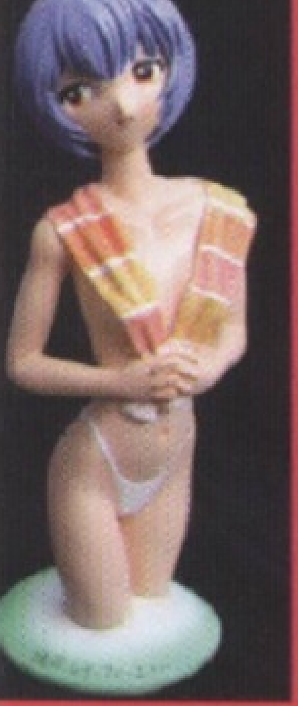
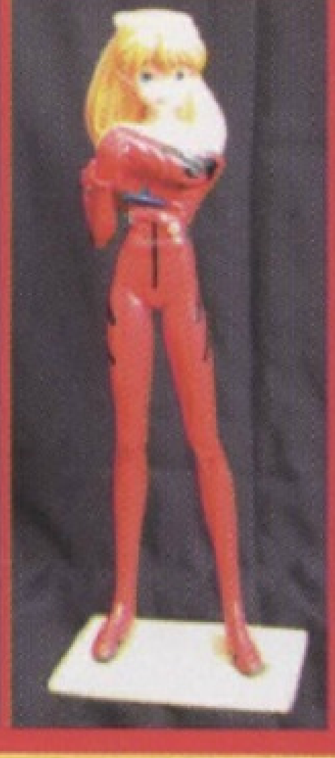


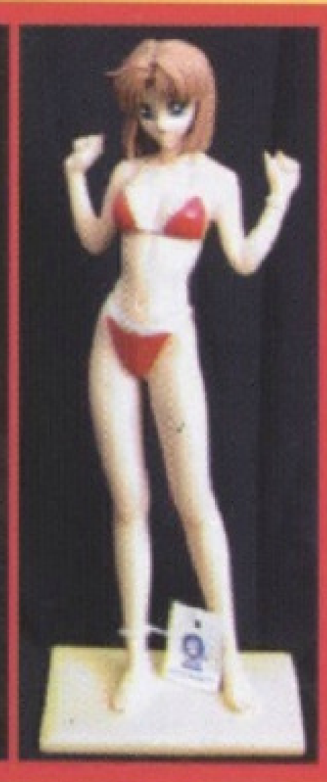
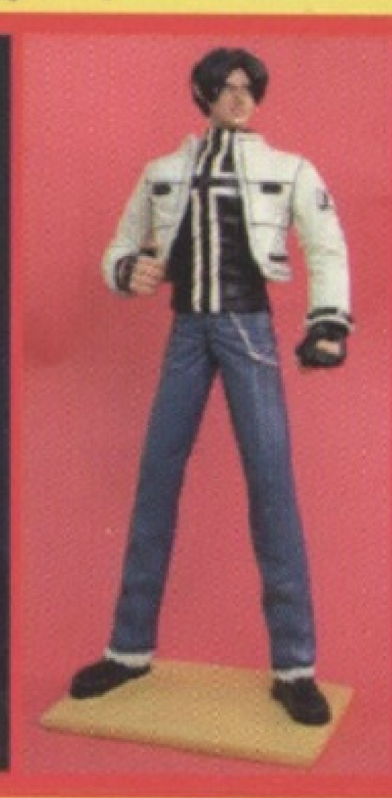


0024 97 拳王珍藏版金属卡 每套 480 元/60 张



0025 30 元（可自选图案定做）


W0001 W0002 W0003 W0004 W0005 W0006

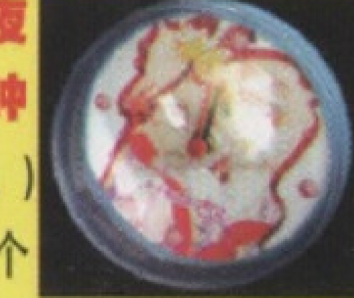
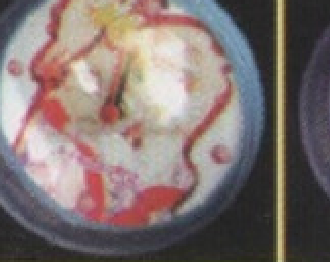
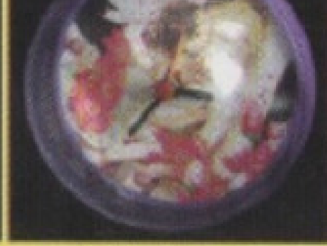
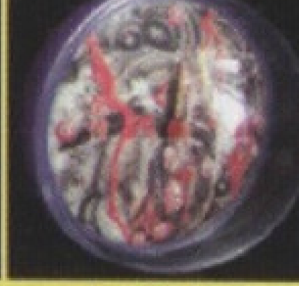
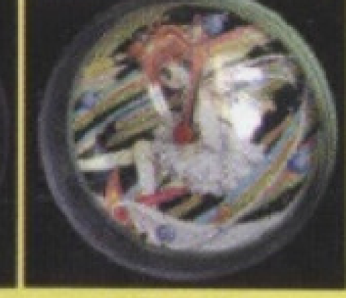
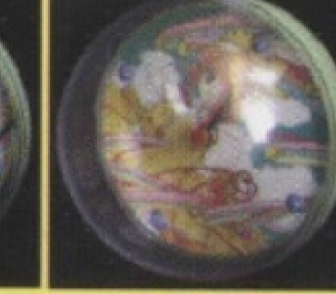
隆重推出

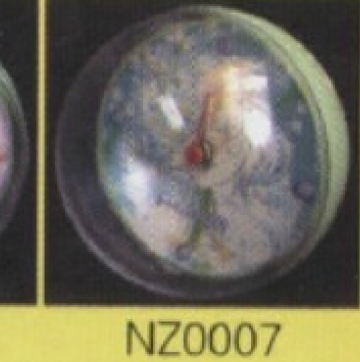
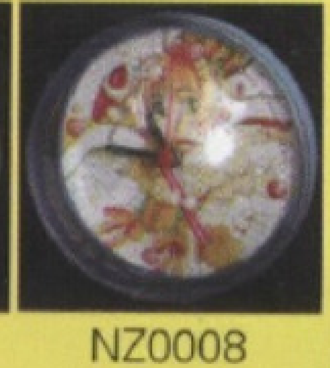
树脂玩偶模型系列

每期十款

价格：85 元/个

时尚球型夜光卡通闹钟（赠送电池）价格：30元/个

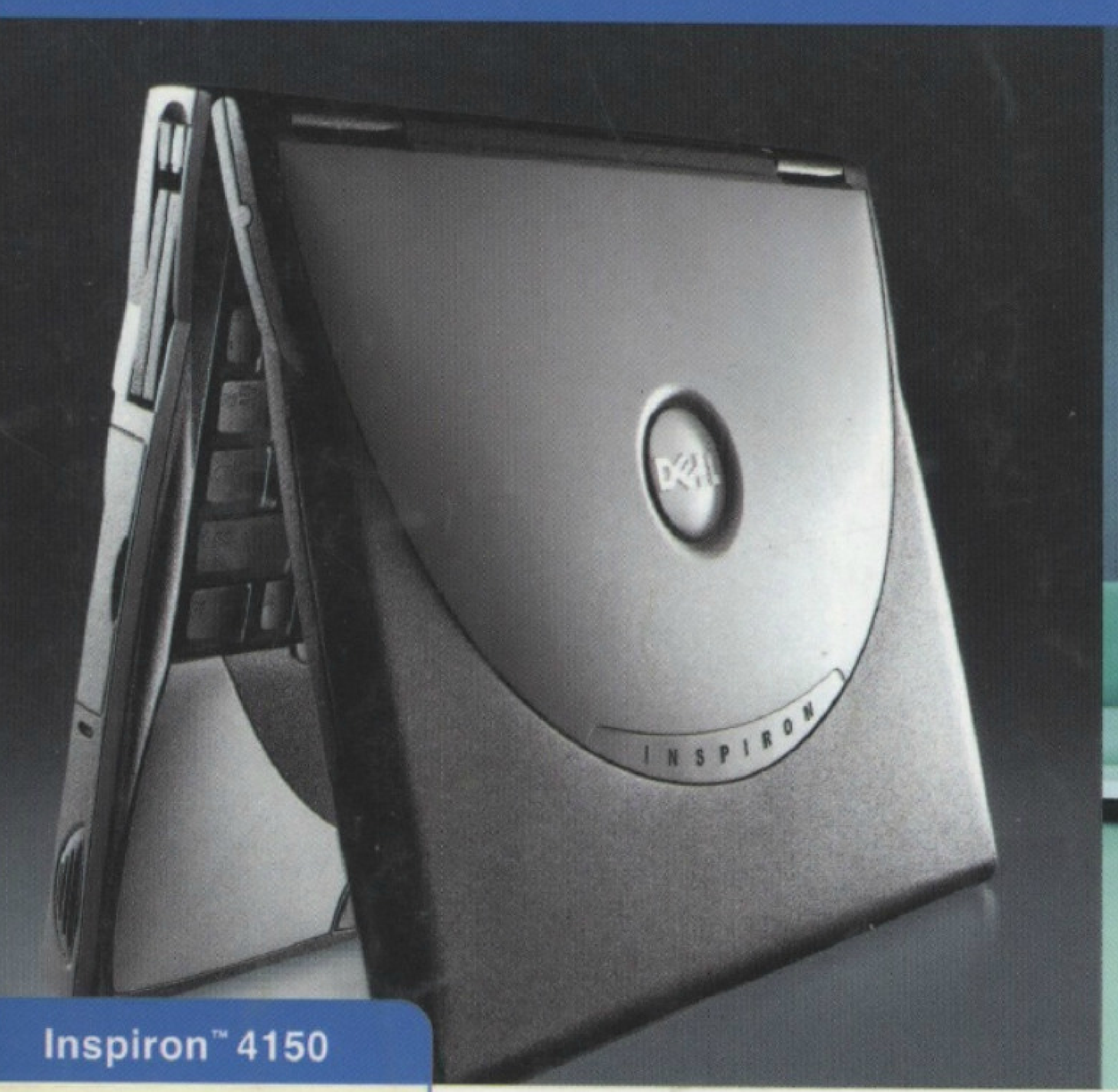



NZ0001 NZ0002 NZ0003 NZ0004 NZ0005 NZ0006 NZ0007 NZ0008



你要的办公自由 无处不有

当你拥有了一部采用移动式英特尔®奔腾®4处理器-M的 DELL Inspiron™ 4150，满世界都可以是你的办公室，随时随地都可以打开电脑开展工作，随心所欲突破空间束缚，带来无限商务自由。





图片仅供参考
广告有效期只限2月1日-2月28日

Inspiron™ 4150

- 移动式英特尔®奔腾®4处理器1.8GHz-M
- 128MB DDR PC2100 SDRAM
- 20GB¹硬盘
- 14.1英寸彩色XGA TFT显示屏
- 24倍速最大CD-ROM
- 3.5英寸软盘驱动器
- 32MB ATI Mobility™ Radeon™ 7500C显卡
- Sound Blaster兼容声卡
- 集成10/100 高速以太网卡
- 内置Mini-PCI 56K Capable Fax调制解调器
- 预装Microsoft® Windows® XP Home Edition
- 1年内有限保修（1年内下1工作日上门服务）
- 另加RMB299元,可升级至256MB DDR SDRAM内存
- 另加RMB299元,可升级至30GB硬盘

标准配置价
人民币 **12,068**

Dell | 商用笔记本电脑







Inspiron™ 2650 经济高效

- 移动式英特尔®奔腾®4处理器1.8GHz-M
- 128MB DDR PC2100 SDRAM内存
- 20GB¹硬盘
- 14.1英寸彩色XGA TFT显示屏
- 24倍速最大CD-ROM
- 3.5英寸软盘驱动器
- 16MB nVidia GeForce 2 Go™ 100显卡
- Sound Blaster兼容声卡
- 集成10/100 Fast Ethernet网卡
- 56K内置调制解调器
- 预装Microsoft® Windows® XP Home Edition
- 1年内有限保修（1年内下1工作日上门服务）
- 另加RMB299元，可升级至256MB DDR SDRAM内存
- 另加RMB299元，可升级至30GB硬盘

标准配置价
人民币 **10,699**

Inspiron™ 2650 经济高效

- 移动式英特尔®奔腾®4处理器2.0GHz-M
- 256MB DDR PC2100 SDRAM内存
- 30GB¹硬盘
- 14.1英寸彩色XGA TFT显示屏
- 8倍速最大DVD-ROM
- 3.5英寸软盘驱动器
- 16MB nVidia GeForce 2 Go™ 100显卡
- Sound Blaster兼容声卡
- 集成10/100 Fast Ethernet网卡
- 56K内置调制解调器
- 预装Microsoft® Windows® XP Home Edition
- 1年内有限保修（1年内下1工作日上门服务）
- 另加RMB77元 可升级至32MB nVidia GeForce 2 Go™ 100图形加速卡
- 另加RMB299元 可升级至30GB硬盘

标准配置价
人民币 **12,688**

Inspiron™ 4150 强劲轻薄

- 移动式英特尔®奔腾®4处理器2.0GHz-M
- 256MB DDR PC2100 SDRAM内存
- 40GB¹硬盘
- 14.1英寸彩色XGA TFT显示屏
- 24倍速最大CD-RW和DVD Combo Drive
- 3.5英寸软盘驱动器
- 32MB ATI Mobility™ Radeon™ 7500C显卡
- Sound Blaster兼容声卡
- 集成10/100 高速以太网卡
- 内置Mini-PCI 56K Capable Fax调制解调器
- 预装Microsoft® Windows® XP Home Edition
- 1年内有限保修（1年内下1工作日上门服务）
- 另加RMB499元 可升级至512MB DDR SDRAM内存
- 另加RMB299元 可升级至60GB硬盘

标准配置价
人民币 **14,448**

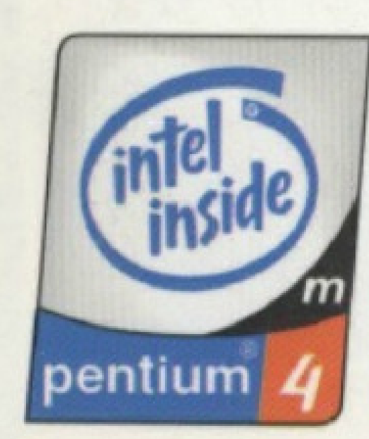
Inspiron™ 8200 移动多媒体

- 移动式英特尔®奔腾®4处理器2.0GHz-M
- 256MB DDR PC2100 SDRAM内存
- 40GB¹硬盘
- 15英寸彩色UXGA TFT显示屏
- 24倍速最大CD-RW和DVD Combo Drive
- 3.5英寸软盘驱动器
- 64MB DDR 4X AGP nVIDIA GeForce4 440 GP3D显卡
- Sound Blaster兼容声卡/内置立体声音箱
- 集成10/100 高速以太网卡
- 内置56K调制解调器
- 预装Microsoft® Windows® XP Home Edition
- 1年内有限保修（1年内下1工作日上门服务）
- 另加RMB499元 可升级至512MB DDR SDRAM内存
- 另加RMB299元 可升级至60GB硬盘

标准配置价
人民币 **16,448**



升级建议



免费订购咨询
800-858-2229 DELL™ 戴尔
www.dell.com.cn 24小时网上亲自订购电脑

Dell推荐移动计算机使用Microsoft® Windows® XP Professional

邮发代号：82-726
零售价：￥6.80元
刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN